2 DVD

PEŁNE WERSJE

CASTLEVANIA LORDS OF SHADOW

SINS OF A SOLAR EMPIRE REBELLION PL

DLC DO DYING LIGHT

ALIEN RAGE – UNLIMITED PL

NR 05/2016 (255) OD 05.04.2016 DO 03.05.2016 INDEX: 334561

CENA 15 ZŁ 99 GR W TYM 8% VAT

CD-ACTION®

TOM CLANCY'S THE DIVISION™

RECENZJE

QUANTUM BREAK

HITMAN

GRIM DAWN

BLACK DESERT ONLINE

ZAPOWIEDZI

GEARS OF WAR 4

JUŻ GRALIŚMY

HOMEFRONT THE REVOLUTION

SPRZĘT

TABLETY

PUBLICYSTYKA

ROZCZAROWANIA 20-LECIA

INDEX: 334561
CENA: 15,99 ZŁ
W TYM 8% VAT

ISSN 1426-2916 05

9 771426 291600

CDA na FB

NIE MA TEGO ZŁEGO...

Przyznam Wam się do czegoś. Nie udało nam się. Chcieliśmy w tym numerze mieć recenzję Dark Souls III, ale gra przyszła tak późno (dziękujemy, Namco...), że po prostu wszyscy autorzy stwierdzili: sorry, nie da się, w to trzeba pograć kilkadziesiąt godzin, żeby napisać godny magazynu tekst. Dlatego obiecuję: w kolejnym CDA znajdziecie recenzję tak dogłębną, jak to tylko możliwe.

Nie ma tego złego, co by na dobre nie wyszło. Ten numer i tak obfituje w teksty, które przeczytać po prostu trzeba. Nie tylko recenzje (w The Division zakochała się połowa redakcji, druga połowa jeszcze nie grała), ale też zapowiedzi i Publicystykę. W tej ostatniej właściwie każdy tekst po kolei warty jest uwagi. A że nie mam już tu miejsca, by je wymieniać, życzę tylko...

Miłej lektury, dobrej zabawy!
Maciek Kuc

POLECAMY

Cross: Czytajcie tekst Saba o grach na smartfony. Dla większości graczy część branży zajmująca się mobilkami to kompletna terra incognita, a każda terra incognita przyciąga pionierów, którzy za pomocą szokująco chałupniczych metod potrafią dorobić się majątków. Jest w tym temat – a nawet ci, którzy nie są kwestią zainteresowani, będą musieli wybuchnąć śmiechem na widok absurdalnych, skrojonych pod wyszukiwarki tytułów czy opisów gier.

enki: Wiedzieliście, że najnowszego pecetowego Tomb Raidera da się zupełnie legalnie kupić za niecałe 40 zł? O tym, jak to zrobić, opowiada Allor w tekście „Jeden system, jedna platforma", wyjaśniając jednocześnie, jak i dlaczego Microsoft, łącząc ze sobą funkcjonalność Windowsa 10 i Xboksa One (hura!), tak naprawdę dzieli rynek pecetowy, zamykając się wraz ze swymi zabawkami w live'owym getcie (buuu!).

Smuggler: Miłośnikom inteligentnego „pastwienia się nad grami" polecam tekst Papkina o Quantum Breaku, z którą to grą sporo z nas wiązało duże nadzieje. „Chcieliśmy jak nigdy, a wyszło jak zawsze" – westchnęli sobie zapewne producenci. A my możemy się teraz pośmiać albo ze swej naiwności, albo z mielizn fabularnych gry. Papkin wybrał drugą opcję. (I tradycyjnie polecam CAŁY dział Publicystyki. Bo zawsze jest tego warty).

SPIS TREŚCI

GRY

Info ... 004

W PRODUKCJI

Gears of War 4 ... 012
Escape from Tarkov ... 016
Odin Sphere Leifthrasir ... 017
Vampyr ... 018
Battalion 1944 ... 019

JUŻ GRALIŚMY

Portal Knights ... 020
The Solus Project ... 022
The Ship: Remasted ... 024
Call to Arms ... 025
Faeria ... 026
Homefront: The Revolution ... 028
Shadwen ... 029

RECENZJE

The Division ... 030
Quantum Break ... 038
The Flame in the Flood ... 042
DarkMaus ... 043
The Last Door, sezon 2 ... 044
Gears of War: Ultimate Edition PC ... 045
Black Desert Online ... 046
Deadbolt ... 047
Hard West: Scars of Freedom ... 047
Hitman ... 048
Alekhine's Gun ... 050
Gremlins, Inc. ... 052
Need for Speed PC ... 053
Call of Duty: Black Ops III – Awakening ... 053
Shardlight ... 054
FNAF World ... 055
Grim Dawn ... 056
Deponia Doomsday ... 058
Mortal Kombat XL ... 059
Danganronpa: Trigger Happy Havoc ... 060
The Legend of Zelda: Twilight Princess HD ... 061
We Are The Dwarves ... 062
Kholat PS4 ... 063
ET Armies ... 063
No Pineapple Left Behind ... 064
ChaosTower ... 065
The Walking Dead: Michonne – In Too Deep ... 065
UFC 2 ... 066
Into the Stars ... 067
The Count Lucanor ... 068
BlazBlue: Chronophantasma Extend ... 069
Devil Daggers ... 069
Disgaea ... 070
Just Cause 3: Sky Fortress ... 071
The Guest ... 071
Klaus ... 072
Screencheat ... 073

Gry mobilne

Bravely Second ... 074
Clash Royale ... 074
Hyrule Warriors Legend ... 075
Lego DC Mighty Micros ... 075
Story of Seasons ... 075

PUBLICYSTYKA

Pęknięte serca (growe rozczarowania 20-lecia) ... 076
Słownik wyrazów zarabiających ... 082
Sekretne życie twórców gier, cz. 3: (Hea)pieski los scenarzysty ... 084
Felieton: O dupie Maryny ... 086
Sztuczna intuicja ... 088
Dałbym dychę: Golden Sun: The Lost Age ... 090
Epitafium: World of Darkness ... 091
Jeden system, jedna platforma ... 092
Jak zostałam wiedźminką ... 094
Potwór w kieszeni – zabawka idealna ... 096
Hakerzy a ty ... 098
Szpile ... 130

TECHNOLOGIE

Info ... 104

MEGATEST

Tablety i czytniki e-booków ... 108

TESTY

Mysz Ravcore Cyclone ... 114
Mysz Natec Genesis GX75 ... 114
Pad Razer Wildcat ... 114
Wygięta ultrapanorama AOC C3583FQ ... 115
Pad SteelSeries Stratus XL ... 115
Wygięta ultrapanorama Samsung S29E790C ... 115
Notebook MSI GE62 6QE ... 116
Router Netgear Nighthawk X8 AC5300 ... 116
Słuchawki Logitech G633 ... 118
Słuchawki Creative Sound BlasterX H5 ... 118

PORADNIK

Robimy platformówkę – kurs Unity część 4 ... 120

INNE

Na Luzie ... 100
Action Redaction ... 124
Prenumerata ... 127
Zawartość płyt DVD ... 128

INDEKS GIER

Age of Conan: Hyborian Adventures ... 080
Alekhine's Gun ... 050
Aliens: Colonial Marines ... 081
Assassin's Creed Unity ... 081
Battalion 1944 ... 019
Battlefield Hardline ... 078
Beyond: Two Souls ... 078
BioShock Infinite ... 079
Black Desert Online ... 046
BlazBlue: Chronophantasma Extend ... 069
Bravely Second ... 074
Call of Duty: Black Ops III – Awakening ... 053
Call of Juarez: The Cartel ... 080
Call to Arms ... 025
ChaosTower ... 065
Clash Royale ... 074
Count Lucanor, The ... 068
Danganronpa: Trigger Happy Havoc ... 060
DarkMaus ... 043
Dead Space 3 ... 079
Deadbolt ... 047
Deponia Doomsday ... 058
Devil Daggers ... 069
Disgaea ... 070
Division, The ... 030
Doom III ... 080
Duke Nukem Forever ... 081
Elder Scrolls Online, The ... 079
Escape from Tarkov ... 016
ET Armies ... 063
Evolve ... 077
Faeria ... 026
Fallout 3 ... 078
Flame in the Flood, The ... 042
FNAF World ... 055
Gears of War 4 ... 012
Gears of War: Ultimate Edition PC ... 045
Golden Sun: The Lost Age ... 090
Gremlins, Inc. ... 052
Grim Dawn ... 056
Guest, The ... 071
Hard West: Scars of Freedom ... 047
Hitman ... 048
Homefront: The Revolution ... 028
Hyrule Warriors Legend ... 075
Into the Stars ... 067
John Romero's Daikatana ... 081
Just Cause 3: Sky Fortress ... 071
Kholat PS4 ... 063
Klaus ... 072
Knack ... 077
Last Door, The, sezon 2 ... 044
Legend of Zelda, The: Twilight Princess HD ... 061
Lego DC Mighty Micros ... 075
Mortal Kombat XL ... 059
Need for Speed PC ... 053
No Pineapple Left Behind ... 064
Odin Sphere Leifthrasir ... 017
Order: 1886, The ... 077
Portal Knights ... 020
Quantum Break ... 038
Rage ... 078
Ryse: Son of Rome ... 077
Screencheat ... 073
Shadwen ... 029
Shardlight ... 054
Ship, The: Remasted ... 024
Solus Project, The ... 022
Spore ... 080
Story of Seasons ... 075
UFC 2 ... 066
Unreal II: The Awakening ... 079
Vampyr ... 018
Walking Dead, The: Michonne – In Too Deep ... 065
We Are The Dwarves ... 062
World of Darkness ... 091

KOLEJNY NUMER MAGAZYNU UKAŻE SIĘ 04.05.2016

WYDARZENIE NUMERU

OTWARTE RAMIONA XBOKSA

Do fanów XBO i PS4 mówi „now kiss": **enki**

Ile lat trwają już „wojny konsolowe"? Ile jadu i żółci wylano podczas niekończących się sporów pomiędzy fanami maszynek Sony i Microsoftu? To wszystko może się zmienić już niedługo. Xbox zapowiedział otwarcie się na pomysł wspólnej gry użytkowników różnych konsol, Sony pozwala streamować rozgrywkę z PS4 na pececie. Zunifikowana, globalna wioska graczy jest o krok!

Uściślijmy: szef microsoftowego programu dla indyków ID@Xbox, Chris Charla, w swym liście otwartym po konferencji GDC napisał: „Obok wsparcia dla wspólnej gry pomiędzy Xboksem One i Windowsem 10 w tytułach korzystających z Xbox Live'a dajemy developerom możliwość wspierania rozgrywki międzysieciowej. To znaczy, że stosujący Xbox Live'a gracze na XBO i Windowsie 10 *(więcej o tym zjawisku Allor pisze na s. 92: dop. red.)* będą mogli grać z tymi, którzy korzystają z innych sieci konsolowych i pecetowych". Tłumacząc: „otwieramy się na cross play pomiędzy XBO i PS4". I to jest coś, czego jeszcze w branży nie widzieliśmy.

Myszy kontra pady

Łączenie ze sobą użytkowników różnych systemów w ramach rozgrywki w multi nie jest nowością. Eksperymenty prowadzone są już od dawna – wystarczy przywołać niesławny przypadek Shadowruna z 2007 roku. W tym FPS-ie umożliwiono rywalizację pomiędzy uzbrojonymi w myszki i klawiatury graczami pecetowymi oraz konsolowcami z padami X360 w dłoniach – z marnym skutkiem dla tych drugich. Dużo lepiej wypadły próby podejmowane w innych gatunkach. Do momentu zamknięcia serwisu Games for Windows Live można było na przykład grać we wspólnym środowisku sieciowym na PC i X360 w BlazBlue: Calamity Trigger. Cross play pomiędzy konsolami Sony i pecetami sprawdza się do dziś w Final Fantasy XI i XIV, Portalu 2 oraz War Thunder, a do niedawna był możliwy w ciekawym eksperymencie łączącym EvE Online i Dust 514.

Dziś na forpoczcie Wielkich Zmian stoi fenomenalne Rocket League, które z jednej strony już teraz łączy „zwykłych" pecetowców z peeszczwórkowcami, a z drugiej pecetowców korzystających z Windowsa 10 i Xbox Live'a z iksboksowcami. Połączenie ze sobą użytkowników obu konsol wydawałoby się jedynie formalnością i faktycznie Jeremy Dunham, wiceszef studia Psyonix, potwierdził, że opracowane wewnętrznie rozwiązanie już hula: – *Z technicznego punktu widzenia wszystko działa, potrzebowalibyśmy tylko nieco czasu na to, by postawić odpowiednią infrastrukturę.*

Ostrożność Sony

Zapytany o zdanie na temat propozycji Xboksa reprezentant Sony (które, swoją drogą, właśnie wprowadza możliwość streamowania rozgrywki z PS4 na pecety i Maki) wydał oszczędne, ale dające nadzieję oświadczenie: – *Jesteśmy otwarci na rozmowy z developerami i wydawcami zainteresowanymi rozgrywką międzyplatformową.* Shuhei Yoshida, szef Sony Worldwide Studios, jeszcze podczas GDC powiedział z kolei, że główną przeszkodą na drodze do połączenia graczy obu konsol we wspólnej rozgrywce były do tej pory „polityka i sprawy biznesowe". To lapidarne, ale nadzwyczaj trafne wyjaśnienie, zwłaszcza biorąc pod uwagę obecną sytuację na rynku, na którym Sony ze swoim PlayStation 4 jest samodzielnym liderem (patrz: po prawej). Można się domyślać, że wcale niechętnie chciałoby się dzielić z Microsoftem swoją bazą graczy. Poza tym już konieczność dogadania się w kwestii rodzaju i zakresu komunikacji Xbox Live'a z PSN-em byłoby sporym przedsięwzięciem dla korporacyjnych decydentów i prawdopodobnie ostatecznie któraś strona musiałaby się dostosować do drugiej. |CDA|

KOMU BARDZIEJ ZALEŻY?

15 MLN
sprzedanych egzemplarzy pod koniec 2015 roku(*)

39 MLN
aktywnych kont w Xbox Live

30 MLN
sprzedanych egzemplarzy pod koniec 2015 roku

65 MLN
aktywnych kont w PlayStation Network

BATTLEFIELD HARDLINE

200 TYS. **800 TYS.**
zagrało przez tydzień po premierze

STAR WARS BATTLEFRONT

111 TYS. **187 TYS.**
grających jednocześnie tuż po premierze

STEAM™

125 MLN
aktywnych kont wiosną 2015 roku

(*) Microsoft nie podał oficjalnych danych sprzedażowych, jest to szacunek niezależnych analityków rynku.

Dead Island 2 powstaje

PC PS4 XBO Najpierw obstawialiśmy, że to Techland zajmie się Dead Island 2, później Deep Silver zdecydował się na Yagera. Teraz produkcją zajmuje się Sumo Digital – brytyjskie studio znane z LittleBigPlanet 3 i portów różnych tytułów. Premiera jeszcze w tym roku.

www.sumo-digital.com

Tańsze pakiety gier

BIZ Dobra wiadomość dla użytkowników Steama. Zmieniła się polityka dotycząca tzw. Steam Bundles, czyli paczek z grami (np. stworzonymi przez jedno studio). Jeśli posiadasz jakąś w bibliotece, pakiet będzie tańszy, co oznacza, że nie będziesz płacić drugi raz za to samo.

store.steampowered.com

Koniec Lionhead

BIZ Microsoft chce zamknąć Lionhead Studios – studio kojarzone z seriami Fable i Black & White. Przy okazji zapowiedziano anulowanie Fable Legends. Beta zostanie zamknięta 13 kwietnia, a gracze, którzy zakupili wirtualne złoto za prawdziwe pieniądze, mogą spodziewać się refundacji.

www.lionhead.com

LawBreakers się ceni

PC Arenowy shooter Cliffa Bleszinskiego zadebiutuje latem. Nie zostanie jednak – wbrew zapowiedziom – wydany w modelu free-to-play, bo ten ponoć kojarzy się źle wielu fanom strzelanek. Cena chyba nie będzie zaporowa, bo twórca celuje pomiędzy 0 a 60 dolarów.

www.bosskey.com

Nowa gra Obsidianu

PC Obsidian – odpowiedzialny za drugiego Neverwintera oraz Pillars of Eternity – zapowiedział erpega fantasy. Fanów ostatniego tytułu studia ucieszy fakt, że screeny z Tyranny naprawdę przypominają Filary wieczności, a nowa gra będzie śmigać na tym samym silniku. Historia ma w sposób drastyczny odzwierciedlać decyzje gracza, który będzie egzekwował prawo swojego władcy, Kyrosa, w świecie zdominowanym przez zło. Premiera jeszcze w tym roku.

www.tyrannygame.com

WGL Grand Finals 2016

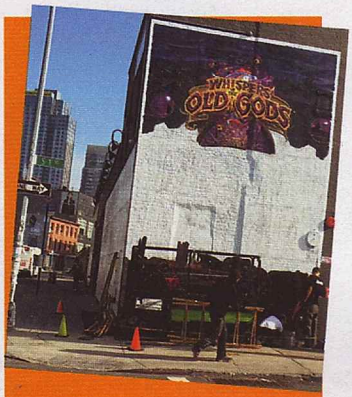
PC 8 i 9 kwietnia w warszawskim Torwarze odbędą się finały światowej ligi World of Tanks. Do stolicy po raz trzeci z rzędu przybędzie 12 najlepszych drużyn z całego świata. Format rozgrywek przeszedł przy tym interesujące modyfikacje: w grze pojawią się potężne jednostki poziomu X, a rundy zostaną wydłużone do 10 minut, co powinno przełożyć się na większą taktyczność starć. Pula nagród turnieju wyniesie około 1,2 mln zł (300 tys. dolarów). Dla widzów wstęp jest wolny, na zarejestrowanych uprzednio graczy czekać będzie prezent w postaci brytyjskiego czołgu ciężkiego premium poziomu V – Excelsior.

www.thegrandfinals.com

Znamy zwycięzców IGF-u

BIZ Jury Independent Games Festival – najbardziej prestiżowej, corocznej imprezy skupiającej twórców gier niezależnych – zadecydowało. Główną nagrodę Seumasa McNally'ego zdobyło Her Story, stworzony w technice FMV kryminał Sama Barlowa (zwyciężył też w kategorii narracji). Statuetkę za udźwiękowienie zgarnęło logiczne Mini Metro, a za styl graficzny thriller Oxenfree. W dziedzinie projektu zwyciężyła zabawna gra kooperacyjna Keep Talking and Nobody Explodes, a za najbardziej innowacyjny tytuł uznano autobiograficzną Cibele. Nagroda publiczności trafiła do Undertale, najlepszym projektem studenckim okrzyknięto Beglitched, a ID@Xbox – jeden ze sponsorów – przyznał statuetkę The Hole Story powstałej w ramach inicjatywy Girls Make Games.

www.igf.com



134

karty (i śliczny rewers, ale niestety tylko dla pre-orderowców) przyniesie wprowadzenie do Hearthstone'a dodatku Przedwieczni Bogowie. Możliwe, że kiedy to czytacie, rozszerzenie jest już w sprzedaży, bo miało zadebiutować pod koniec marca lub na początku kwietnia. Zanim zostało oficjalnie zapowiedziane, ktoś zauważył w Nowym Jorku powstający mural z logo gry i „wyciekł" go do sieci. Z mniej przyjemnych rzeczy: w karciance Blizzarda pojawiła się nowa postać – czy raczej kosmetyczna wariacja na temat paladyna, Liadrin – ale żeby ją odblokować, trzeba wylevelować na 20. poziom postać w... World of Warcraft. Tonący brzytwy się chwyta?

eu.battle.net

Obduction

PC Duchowy następca Mysta i Riven – Obduction – który trzy lata temu zebrał się z górką (pozwalającą na zapewnienie obsługi Oculusa) na Kickstarterze, dostał nowy, bardzo klimatyczny zwiastun i datę premiery. Kolejna przygodówka Cyan zadebiutuje w czerwcu tego roku i choć będzie nową marką, twórcy zdradzili, że jakoś naturalnie orbitują wokół klimatu Mysta. Powróci kompozytor Robyn Miller, który stworzył ścieżki dźwiękowe do obu wspomnianych gier, mimo że nie pracuje już w studiu. Wcieli się nawet w jednego z trzech enpeców.

www.obduction.com

The Sinking City

BIZ Zanim wydawca Focus Home Interactive zdecydował się na współpracę z Cyanide, jego gra osadzona w uniwersum Lovecrafta była tworzona przez Frogwares. O Call of Cthulhu, nad którym pracuje Cyanide, pisaliśmy w zeszłym numerze, a niedługo po zapowiedzi gry okazało się, że Frogwares nie porzuciło pomysłu na tytuł w klimatach Wielkich Przedwiecznych. W The Sinking City wcielisz się w prywatnego detektywa, który będzie próbował rozwiązać zagadkę dziwnej powodzi w Oakmont w stanie Massachusetts. Niestety nie jesteśmy pewni, czy twórcy gier z Sherlockiem Holmesem rzeczywiście rozumieją bazujący na szaleństwie klimat Cthulhowej mitologii, bo z niemal każdej grafiki promocyjnej wylewają się macki, a na jednej ktoś strzela do wynurzającego się z wody Przedwiecznego... Platform ani daty premiery jeszcze nie ujawniono.

www.frogwares.com

Project Discovery w EVE Online

PC CCP współpracuje z platformą MMOS, wykorzystującą gry do wspomagania badań. W efekcie do EVE Online został dodany „ficzer". Biorąc udział w minigierce, gracze analizują sekwencje białka, rozpoznają wzorce i przyczyniają się do rozwoju nauki, poszerzając bazę Human Protein Atlas.

www.eveonline.com

Nowa gra twórcy XCOM-a

BIZ Julian Gollop – twórca oryginalnego XCOM-a – zapowiedział nowy projekt. Phoenix Point będzie turową grą taktyczną, ale autor nie zdradził w zasadzie nic więcej. Raczej trudno nam uwierzyć, by tytuł miał cokolwiek wspólnego ze słabym filmem z 2005 roku.

www.phoenixpoint.info

Bunt maszyn

BIZ Googlowski, uczący się na błędach program DeepMind AlphaGo pokonał mistrza świata w Go – starochińską grę, w której oponenci starają się zająć możliwie największe terytorium za pomocą białych i czarnych kamieni. Lee Sedol, pochodzący z Korei Południowej i zwany Silnym Kamieniem (Ssen-dol), rozegrał w ciągu tygodnia pięć meczów z AI i zwyciężył zaledwie w jednym. Z turnieju wyszedł bogatszy o 170 tysięcy dolarów, ale milion za pierwsze miejsce trafił do Google'a, który postanowił przeznaczyć go na cele charytatywne. W reakcji na zwycięstwo maszyny rząd Korei Południowej zadeklarował, że przeznaczy 863 miliony dolarów na rozwój badań nad sztuczną inteligencją w ciągu najbliższych pięciu lat. Więcej na ten temat pisze Allor w Publicystyce.

www.google.pl

Co słychać u Telltale?

BIZ Telltale Games podzieliło się z graczami garścią informacji na temat swoich interaktywnych filmów. Po pierwsze zapowiedziana kilka miesięcy temu nowa marka studia – Batman – rozpocznie żywot już latem, jako gra tylko dla dorosłych odbiorców. Pierwsze skrzypce będzie grał naturalnie Bruce Wayne (oczywiście w otoczeniu Alfreda czy komisarza Gordona) i w niektórych sytuacjach gracz będzie mógł zdecydować, czy woli poradzić sobie z jakąś sytuacją „w cywilu", czy wskoczyć w pelerynę. Po drugie, wiadomo, że jeszcze w tym roku rozpocznie się trzecia edycja The Walking Dead, bardzo udanej serii z zombiakami. Po trzecie, Telltale postanowiło – wykonując taki krok po raz pierwszy w swojej historii – rozbudować pierwszy (i na razie jedyny) sezon Minecrafta: The Story Mode o trzy kolejne odcinki, które mają ukazać się jeszcze w 2016.

www.telltalegames.com

500

tysięcy kopii Firewatcha – klimatycznej przygodówki, której recenzję mogliście przeczytać w poprzednim numerze CDA – trafiło do graczy w ciągu pierwszego miesiąca po premierze, zdradził wydawca Panic. Pieniądze włożone w produkcję gry zwróciły się w nieco ponad dobę. Dobra robota, Campo Santo!

www.panic.com

Mirage

PC Jeszcze w tym roku ukaże się Mirage, multiplayerowy, pierwszoosobowy tytuł twórców Chivalry: Medieval Warfare. Torn Banner Studios pracuje nad projektem od dwóch lat, ale zapowiedziało ją dopiero na początku marca, na szczęście od razu zdradzając bardzo dużo. Mirage, powstający na silniku Unreal Engine 4, osadzony będzie w świecie inspirowanym Bliskim Wschodem, a do złożonego systemu walki z Chivalry – z tymi wszystkimi ripostami, parowaniem, kombosami itp. – dojdzie jeszcze magia. Ba, da się na nią reagować z daleka i np. unikać czy blokować nadlatujące zaklęcia. Gracze będą mieli do wyboru dwie frakcje, sześć klas (np. specjalistkę od pułapek czy hybrydę wyposażoną w latający dywan) i jeśli nic się nie zmieni, tytuł będzie kosztował na Steamie 30 dolarów.

www.miragearcanewarfare.com

Plany Grambitnych

PC iOS And Prócz Hard Reset Redux – polskiej FPS-rozwałki SF odświeżonej z myślą o konsolach – ograłem dwa inne szykowane na wiosnę tytuły indyczego wydawnictwa Gambitious. Miłośnicy Conana i rubasznego humoru docenią crossplatformowe Crush Your Enemies, szybkiego erteesa polskiego studia Vile Monarch, gdzie sześć typów jednostek i parę budynków wystarczają, by misje łamały głowę. Ja zaś pokochałem Zombie Night Terror autorstwa NoClip – genialną wariację nt. Lemingów, w której z map uciekają, ginąc i infekując wielofunkcyjne żywe trupy. ***[Monk]***

HASTA LA VISTA, MISTRZU!

Pyrkon 2016

BIZ Kolejna edycja Festiwalu Fantastyki Pyrkon już 8-10 kwietnia na terenie Międzynarodowych Targów Poznańskich. Obok bloków tematycznych – od planszówek, przez komiksy i literaturę, po anime i mangę – nie zabraknie też turniejów LoL-a i StarCrafta II, znajdą się też zakątki z tytułami retro.

www.pyrkon.com/2016

Patche, patche wszędzie

BIZ Blizzard wypuścił niespodziewanie patche poprawiające kompatybilność Warcrafta III i Diablo II z nowym sprzętem. Doczekaliśmy się też od Firaxis łatki do XCOM-a 2. Najwięcej zmienia jednak update Minecrafta, który wprowadza m.in oburęczność, nowe ataki i nowych wrogów.

blizzard.com | xcom.com | minecraft.net

Sniper Elite 4 w 2016

PC, PS4, XBO Akcja osadzona w 1943 roku we Włoszech będzie bezpośrednią kontynuacją „trójki" i przygód Karla Fairburne'a. Nowy tytuł Rebellionu zaoferuje znane z cyklu tryby i większe niż dotychczas mapy oraz będzie śmigał na nowych konsolach w Full HD. Premiera w tym roku.

www.rebellion.co.uk

Płatne mody w Docie 2

PC Płatne mody do Skyrima wywołały w zeszłym roku taką burzę, że szybko zostały zdjęte ze Steama. W połowie marca Valve podjęło kolejną próbę wprowadzenia tego mechanizmu, tym razem w swojej Mobie i w modelu tanich subskrypcji. Firma Gabe'a Newella ogłosiła, że niebawem doda do gry możliwość zakupu tzw. Custom Game Pass. Pierwsza edycja miałaby kosztować zaledwie dolara i zaoferować 30-dniowe bonusy do stworzonego przez jednego z użytkowników trybu roshpit champions. Szybko pojawiły się pierwsze problemy z prawami autorskimi. Okazało się, że autor RC tu bazował na podkradzionych Blizzardowi butach krzyżowca, tam posiłkował się modelem domu, którego autor nigdy nie odpisał mu na maila... Zdecydowanie przydałoby się, żeby Valve zwiększyło kontrolę nad płatnymi treściami, ale na razie firma do sytuacji się nie odniosła.

www.dota2.com

Nowa gra McMillena

BIZ Edmund McMillen – współtwórca oryginalnego The Binding of Isaac i ojciec Rebirth – zapowiedział The Legend of Bum-bo, które opisał jako „coś pokroju turowego, logicznego, losowo generowanego erpega". Pracuje nad nim razem z Jamesem Idem, z którym w zeszłym roku wypuścił słabe Fingered. Muzyką zajmie się duet Ridiculon odpowiedzialny za ścieżkę dźwiękową Rebirth, a McMillen na różne sposoby zasugerował, że jego nowy tytuł będzie w jakiś sposób połączony z Izaakiem. Przy okazji okazuje się, że Mew-Genics – gra o hodowaniu kotów – została na razie całkowicie wstrzymana i choć ma szansę powrócić za kilka lat, jakoś w to nie wierzymy.

www.bindingofisaac.com

Forza wjeżdża na PC

PC Jeszcze tej wiosny na pecety z Windowsem 10 trafi Forza Motorsport 6: Apex (i to w 4K!). Ten free-to-playowy tytuł z mikrotransakcjami, przygotowany dla graczy niemających wcześniej do czynienia z marką, to pierwsza odsłona xboksowej serii ścigałek, która pojawi się na PC. Jeszcze lepszą wiadomością dla posiadaczy blaszaków są słowa projektanta Turn 10, Andy'ego Beaudoina, który ogłosił, że wszystkie późniejsze odsłony serii będą powstawały nie tylko z myślą o sprzęcie Microsoftu, ale pojawią się również na komputerach.

www.forzamotorsport.net

300

milionów zapłacił chiński konglomerat górniczy za wykupienie firmy Jagex. Nie wiemy, jakie zamiary ma Shandong Hongda Mining wobec twórców RuneScape'a, ale ci ostatni utrzymują, że nie wpłynie to na ich dotychczasowe plany i gracze nadal mogą spodziewać się premiery RuneScape: Idle Adventures, Zeah czy God Wars Dungeon 2.

www.jagex.com

IEM 2016

BIZ Tegoroczne finały Intel Extreme Masters – impreza skupiająca głównie fanów e-sportu oraz wystawców sprzętu – odbyły się 4-6 marca, a że ponownie padło na Katowice, nie mogło nas tam zabraknąć. Wybraliśmy się do Spodka większą ekipą, zainteresowaną kompletnie różnymi aspektami imprezy, więc przygotowaliśmy dla was minigamewalkera.

enki: W tym roku role odwróciły się i jako pierwszy, w sobotę, rozegrany został finał CS-a, a niedziela – z wyraźnie mniejszymi tłumami – pozostała dla League of Legends. Ale nie tylko na scenie działy się ciekawe rzeczy. Kto wiedział, gdzie i kiedy, mógł spotkać się z polskimi przedstawicielami Riot Games oraz wziąć udział w miniturniejach CS-a i LoL-a. Dla prasy przewidzianych było kilka paneli dyskusyjnych z e-sportowcami i producentami gamingowego sprzętu. Mnie i Crossowi udało się przy okazji porozmawiać z żeńskim CS-owym składem Team Property, który przybył dopingować koleżanki w kolejnym już Intel Challenge.

Cross: Udział polskiego zespołu Virtus.pro w Counter-Strike'u był jedynym powodem, dla którego wiele osób znosiło czekanie od szóstej rano pod Spodkiem w niekończącej się kolejce oraz ciągłe obsuwy względem planu spotkań – niestety, nasi rodacy odpadli z turnieju w ćwierćfinale po bardzo nierównej walce z obecnie dominującym scenę zespołem Fnatic. Pewnym pocieszeniem mógł być fakt, że szwedzkie maszyny do zabijania w Katowicach absolutnie nie miały sobie równych, a w finale mimo oporu Brazylijczyków z Luminosity zaliczyły wynik 3:0. (Dokładny opis kanterowych spotkań znajdziecie w drugim numerze czasopisma Striker!).

Allor: Pierwsza „spodzianka" to tłumy na trybunach podczas pojedynków w CS-ie. Nawet LoL nie mógł się cieszyć większym powodzeniem, bo miejsca nie było już nawet w przejściach. Druga „spodzianka" to tłumy w hali, w której zorganizowano mniejsze sceny oraz gdzie rozłożyły się firmy zajmujące się sprzętem. Ale to tam najłatwiej było spotkać cosplayerki i cosplayerów, zobaczyć najnowsze desktopy i pecety (w tym i takie za ponad 20 tysięcy...), a także zrobić zakupy taniej niż przez internet. A trzecia to parę miejsc ze sprzętem VR, który jeszcze długo będzie dla zwykłych graczy tylko drogą ciekawostką, ale za to taką, co to ją zobaczyć trzeba.

9kier: W tym roku – dzięki raczej pośpiesznej wycieczce po backstage'u, na którą mieliśmy okazję się wybrać – po raz pierwszy miałam szansę zobaczyć IEM od kuchni. Wiedzieliście, że sztab producencki ciśnie się w małej budce na zewnątrz hali?! Większość imprezy spędziłam jednak, oglądając z enkim zmagania profesjonalistów w League of Legends (już drugi raz zwyciężyła drużyna Fakera, SK Telecom T1) i dyskutując z nim na temat strategii. Przyznam jednak, że edycję 2016 zapamiętam głównie jako IEM, w czasie którego pękły mi spodnie na pupie i modliłam się do Wielkich Przedwiecznych, by nikt tego nie zauważył.

Koniec produkcji Wii U?
Wii U Nie. Być może. Nie wiadomo. Źródłem plotki głoszącej, że Nintendo do końca roku przestanie produkować Wii U, jest japońska giełda, której wypada wierzyć. Nintendo już zaprzeczyło. Z drugiej strony: zaprzeczało też rzeczom, które się potem sprawdziły. Pożyjemy, zobaczymy.
www.nikkei.com

Tańsze gry
Wii U Nintendo bardzo rzadko obniża ceny gier. Te nieliczne, które otrzymują oficjalne obniżki, wydawane są ponownie ze szpetną okładką i logo „Nintendo Selects". Ogłoszono właśnie kolejną listę takich gier. Jest wśród nich m.in. Zelda: Wind Waker HD oraz Lego City Undercover.
www.bit.ly/1VJ8AAH

Komu Axiom Verge?
Wii U XBO Graliście już w Axiom Verge? Ponoć fajne. Teraz będą się o tym mogli przekonać również posiadacze Wii U. Jak zapowiedział Tom Happ, gra ukaże się na stacjonarce Nintendo jeszcze w tym roku (a oprócz tego również na Xboksie One). Pozostaje tylko czekać.
www.axiomverge.com

Zelda na Wii U jak zachodnia kuchnia
Wii U Eiji Aonuma, producent każdej nowej Zeldy, porównał zmiany w najnowszej odsłonie serii do różnic pomiędzy kuchnią japońską i zachodnią. „Podstawą Zeldy była dotąd Ocarina of Time. Tym razem zmienimy trochę smak. Możliwe, że gracze będą zaskoczeni".
www.famitsu.com

Płynne 60 klatek na sekundę w toalecie ma: **spikain**

Wii U nie jest może zalewane premierami, bo polega głównie na grach first-party, ale i tych przed zmierzchem konsoli zobaczymy jeszcze sporo.

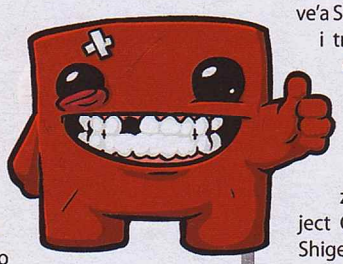
Star Fox razy dwa

Wii U Wiele dzieje się wokół marki Star Fox. Na Wii U zadebiutował Star Fox 64, który w 1997 roku wylądował na Nintendo 64, i aż do 21 kwietnia da się go kupić w promocyjnej cenie. Następnego dnia, 22 kwietnia, nastąpi z kolei światowa premiera exclusive'a Star Fox Zero z trybem dla casuali i trybem co-op, w którym jedna osoba lata, a druga strzela (!). Tego samego dnia na rynek trafi zresztą jeszcze jedna odsłona serii – spin-off Star Fox: Guard, wywodzący się z dema technologicznego Project Guard i zaprojektowany przez Shigeru Miyamoto.
starfoxzero.nintendo.com

Paper Mario: Color Splash

Wii U Kolejna odsłona Paper Mario, znanego też jako „ta seria z hydraulikiem, która zaczęła jako RPG, a teraz nikt jej nie lubi, bo stała się bardziej przygodówką z półzręcznościowymi walkami", ukaże się na Wii U. Tym razem głównym „twistem" będzie tytułowe chlapanie kolorami i to one będą nam służyć w walce i poza nią, a po naklejkach z poprzedniej odsłony nie pozostanie ślad. Szkoda, bo – jesteśmy prawdopodobnie jedynym medium na świecie, które to napisze – Paper Mario: Sticker Star było bardzo dobrą grą. Cóż, ważne, że utrzymają papierową stylistykę, a nawet ją rozwiną, bo Mariusz z celulozy po raz pierwszy trafi na urządzenie z HD.
www.nintendo.com

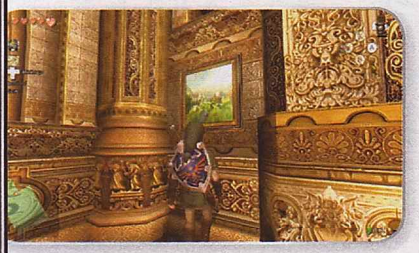
Super Meat Boy na Wii U



Wii U Super Meat Boy ukazał się już na wszystkim, co ma ekran i wydaje dźwięki. Gry Edmunda McMillena jednak zawsze jakoś tak rozmijały się z platformami Nintendo (może dlatego, że ważne role lubi obsadzać genitaliami lub płodami, a taplanie się w „kontrowersji" zastępuje mu wieczorną kąpiel), więc Fajowy mięsny chłopiec dopiero teraz – kiedy już mamy pewność, że wszyscy w niego grali i nikt więcej nie kupi ani jednej kopii – trafi na Wii U. Jeszcze w tym roku. A konkretnie: „bardzo, bardzo niedługo".
www.nintendo.com

Aktualizacje Splatoon i Super Mario Maker

Wii U Dwie ostatnie ważne sieciowe gry Nintendo wciąż dostają regularne aktualizacje. Splatoon doczekał się ostatnio szeregu zmian w mapach, a także dobieraniu przeciwników w Ranked Battle (teraz gra będzie brała pod uwagę wyposażenie oraz ranking). Oprócz tego punkty zależne będą od tego, czy któryś gracz został rozłączony (mniej punktów za wygraną z np. trzyosobową drużyną). Pozmieniano również sporo w organizacji Splatfestów. Super Mario Maker też dostał kilka update'ów, a w nich między innymi możliwość gry jako Toadette, a także wielkie, wysuwające się walce z kolcami i – co chyba najważniejsze – klucze.
www.nintendo.com



Zelda w Zeldzie

Wii U W odświeżonej wersji The Legend of Zelda: Twilight Princess HD (recenzja w tym numerze) można znaleźć grafikę promującą nową odsłonę serii, która ma się ukazać na Wii U (i, jak się spekuluje, być może na NX). To ten sam obrazek, który widzieliśmy już wiele razy, na dodatek wklejony w miejscu, do którego zupełnie nie pasuje. Więc niby easter egg, powinien być fajny, ale pozostawia niedosyt.
www.nintendo.com

Data premiery Lost Reavers

Wii U „Co to jest Lost Reavers?", spytacie. To nowa gra Katsuhiro Harady, czyli człowieka, który od lat dostarcza nam kolejne odsłony Tekkena. Tym razem będzie to nie bijatyka, tylko drużynowa, darmowa, sieciowa gra akcji. Ukazała się już w Japonii pod koniec zeszłego roku, u nas pograć będzie można 28 kwietnia. Cross nie może się doczekać.
www.nintendo.com

Nowa nazwa i data premiery SMTxFE

Wii U Tokyo Mirage Sessions #FE. Taki tytuł nosi na Zachodzie gra, którą poznaliśmy pod nazwą Shin Megami Tensei x Fire Emblem. Jak wskazuje ta ostatnia, mamy do czynienia z erpegiem Atlusa, który ma coś wspólnego z Fire Emblem. A konkretnie: grupa nastolatków, którzy przy okazji są też megagwiazdami, bierze udział w performenso-bitwach, w których przyzywają dusze postaci z klasycznego strategicznego RPG Nintendo. Brzmi odjechanie i tak właśnie jest. Aha, no tak, data premiery. 24 czerwca 2016.
www.nintendo.com

JUŻ NA DNIACH

Enter the Gungeon (akcja)
PC, PS4 Dynamiczny roguelike dla fanów The Binding of Isaac i Nuclear Throne. Jeszcze więcej giwer!

05.04

Dark Souls III (akcja/RPG)
PC, PS4, XBO Japończycy dostali nowe Dark Souls szybciej niż my, ale już niebawem będziemy bluzgać jak jeden mąż.

12.04

Quantum Break (akcja)
PC, XBO Podczas gdy gracze kłócili się o pecetową premierę, zdążyliśmy Quantum Breaka ograć i obejrzeć – recenzja w numerze.

Ratchet & Clank (platformowa)
PS4 Ikoniczny duet powraca! Chwyć w dłoń pixelizer i zmieniaj wrogów w 8-bitowe sprite'y.

20.04

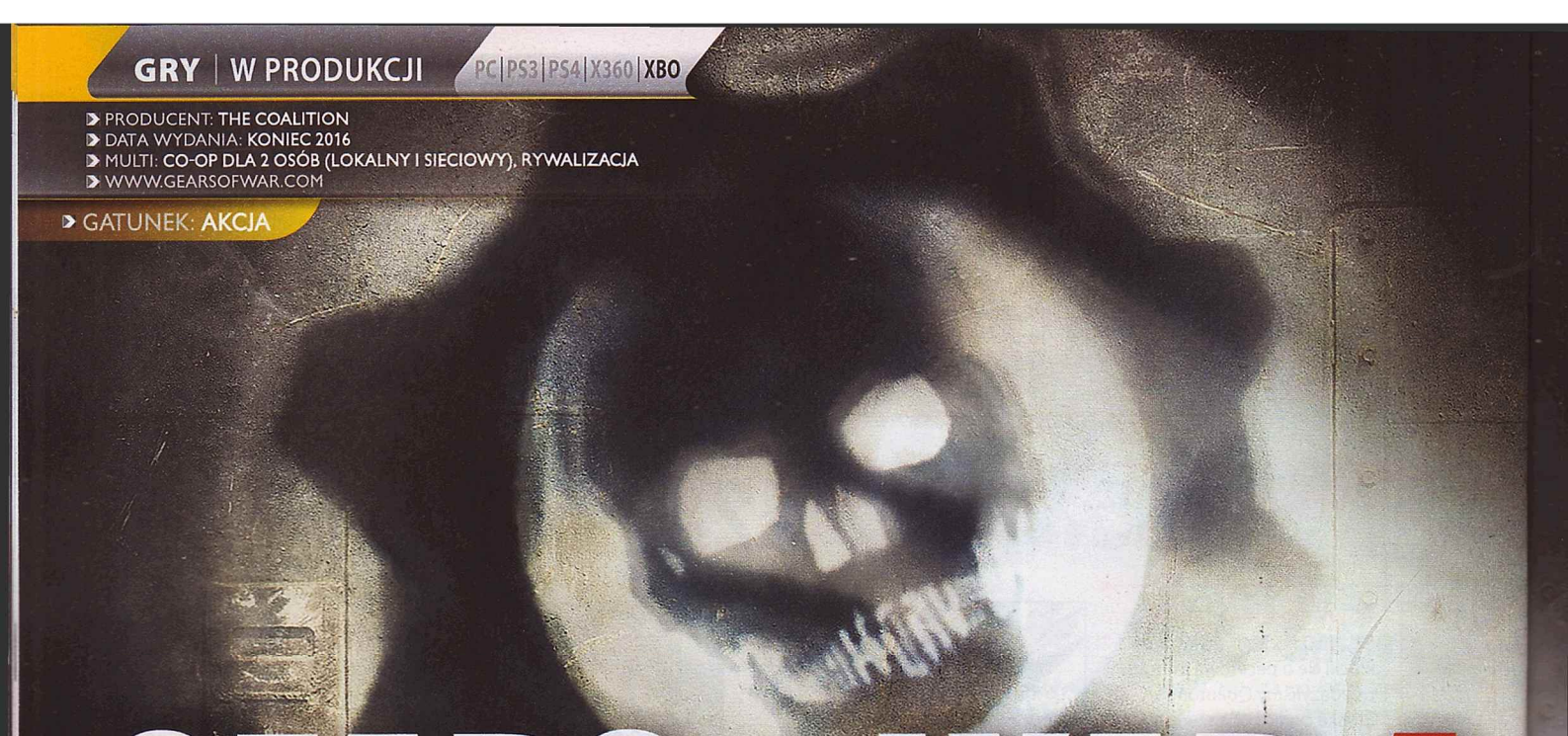
LISTA PREMIER

TYTUŁ (GATUNEK)	PLATFORMY
KWIECIEŃ	
05 Assassin's Creed Chronicles (platformowa)	PSV
05 Enter the Gungeon (akcja)	PC, PS4
05 Quantum Break (akcja)	PC, XBO
12 Dark Souls III (akcja/RPG)	PC, PS4, XBO
18 Danganronpa 2: Goodbye Despair (visual novel)	PC
19 Banner Saga 2, The (strategiczna/taktyczna)	PC
19 Invisible, Inc. (taktyczna)	PS4
20 Ratchet & Clank (platformowa)	PS4
22 Star Fox Zero (akcja)	Wii U
26 Alienation (twin-stick shooter)	PS4
26 Lumo (przygodowa/logiczna)	PC
MAJ	
03 Battleborn (FPS/MOBA)	PC, PS4, XBO
09 Stellaris (strategiczna)	PC
10 TransOcean 2: Rivals (ekonomiczna)	PC
10 Uncharted 4: Kres złodzieja (akcja)	PS4
13 Doom (FPS)	PC, PS4, XBO
17 Valkyria Chronicles Remastered (taktyczna)	PS4
20 Homefront: The Revolution (FPS)	PC, PS4, XBO
24 Overwatch (FPS/MOBA)	PC, PS4, XBO
24 Teenage Mutant Ninja Turtles: Mutants... (akcja)	PC, PS3, PS4, X360, XBO
24 Total War: Warhammer (strategiczna)	PC
26 Mirror's Edge: Catalyst (akcja)	PC, PS4, XBO
27 Sherlock Holmes: The Devil's... (przygodowa)	PC, PS4, XBO
Dangerous Golf (akcja)	PC, PS4, XBO
Resident Evil: Umbrella Corps (FPS/akcja)	PC, PS4
CZERWIEC	
03 Assetto Corsa (wyścigi)	PS4, XBO
03 Carmageddon: Max Damage (wyścigi)	PS4, XBO
10 Guilty Gear Xrd -Revelator- (bijatyka)	PS3, PS4

TYTUŁ (GATUNEK)	PLATFORMY
28 Lego Star Wars: Przebudzenie Mocy (akcja)	PC, PS3, PS4, PSV, X360, XBO, 3DS, Wii U
Ark: Survival Evolved (survival)	PC, PS4, XBO
No Man's Sky (space sim)	PS4
Obduction (przygodowa)	PC
II KWARTAŁ	
Below (akcja/RPG/roguelike)	PC, XBO
Darkest Dungeon (RPG/taktyczna)	PS4, PSV
Dishonored 2 (skradanka)	PC, PS4, XBO
Forza Motorsport 6: Apex (wyścigi)	PC
Hyper Light Drifter (akcja)	PC
Inversus (logiczna/akcja)	PS4
IS Defense (celowniczek)	PC
Long Dark, The (survival)	PC, XBO
Mighty no. 9 (platformowa)	PC, PS3, PS4, PSV, X360, XBO, Wii U, 3DS
Observatorium (logiczna)	PC
Ori and the Blind Forest: Definitive... (platformowa)	PC, XBO
Plants vs. Zombies: Garden Warfare 2 (akcja)	PC, PS4, XBO
Postal Redux (akcja)	PC, PS4
Prison Architect (ekonomiczna)	PS4, X360, XBO
ReCore (akcja)	XBO
Sniper: Ghost Warrior 3 (FPS)	PC, PS4, XBO
SIERPIEŃ	
23 Deus Ex: Rozłam ludzkości (RPG/FPS)	PC, PS4, XBO
Turing Test, The (logiczna)	PC, XBO
WRZESIEŃ	
Journey Down, The – akt 3 (przygodowa)	PC, iOS
Tsioque (przygodowa)	PC
III KWARTAŁ	
10 Second Ninja X (platformowa)	PC

TYTUŁ (GATUNEK)	PLATFORMY
Batman: A Telltale series (przygodowa)	PC, PS3, PS4, X360, XBO, And, iOS
God Eater 2: Rage Burst (akcja)	PC, PS4, PSV
I am Setsuna (RPG)	PC, PS4
Kingdom Come: Deliverance (RPG)	PC, PS4, XBO
LawBreakers (FPS)	PC
Muv-Luv Alternative (visual novel)	PC, PSV, And
Necropolis (akcja/RPG)	PC, PS4, XBO
Psychonauts (platformowa/akcja)	PS4
Song of the Deep (metroidvania)	PC, PS4, XBO
Star Ocean: Integrity and Faithlessness (akcja/RPG)	PS4
Warhammer 40,000: Eternal Crusade (MMO/akcja)	PC, PS4, XBO
PAŹDZIERNIK	
Friday the 13th: The Game (akcja)	PC, PS4, XBO
Hero's Song (RPG)	PC
Yooka-Laylee (platformowa)	PC, PS4, XBO, Wii U
GRUDZIEŃ	
Battle Chasers: Nightwar (jRPG)	PC, PS4, XBO
IV KWARTAŁ	
Forest of Sleep (przygodowa)	PC, And, iOS
Gears of War 4 (akcja)	XBO
Halo Wars 2 (RTS)	PC, XBO
Night in the Woods (przygodowa/platformowa)	PC, PS4
Outlast 2 (survival horror)	PC, PS4, XBO
Planet Coaster (tycoon)	PC
Rise of the Tomb Raider (akcja)	PS4
Star Citizen (space sim)	PC
Syberia III (przygodowa)	PC
JAKOŚ W 2016	
Abzû (akcja)	PC, PS4
Aer (przygodowa)	PC, PS4, XBO

- PRODUCENT: THE COALITION
- DATA WYDANIA: KONIEC 2016
- MULTI: CO-OP DLA 2 OSÓB (LOKALNY I SIECIOWY), RYWALIZACJA
- WWW.GEARSOFWAR.COM
- GATUNEK: AKCJA



GEARS OF WAR 4

Zagląda w tryby: **CormaC**

Od momentu, gdy Marcus Fenix odpiął pancerz, ściągnął z głowy chustę i usiadł z Anyą nad brzegiem morza, upłynęło 25 lat. Jutro, za które wielu żołnierzy COG-u zapłaciło życiem, choć spokojniejsze, nie okazało się wcale łatwe. Na dodatek lada chwila stanie się miłym wspomnieniem, bo nawet oczyszczona z Szarańczy niegościnna Sera znalazła sposób, by znowu pognębić ludzkość.

Fala uderzeniowa, która zakończyła wojnę, miała bardzo poważny skutek uboczny – wraz z Szarańczą wymiotła zasoby imulsji, zmuszając zwycięzców do poszukiwania nowych źródeł energii. Populacja ludzi skurczyła się do zaledwie kilkuset tysięcy i zamknęła w otoczonych murami państwach-miastach, nad którymi załopotały sztandary odrodzonego COG. Nowy porządek nie wszystkim przypadł do gustu – ci, których wolność wzywała głośniej, odrzucili rządy Koalicji jako niebezpiecznie nadopiekuńcze i założyli własne osiedla w dzikich, zielonych ostępach Sery. By przetrwać, outsiderzy zaczęli napadać na miasta COG-u, pogłębiając rozłam ludzkości.

Syn swojego ojca

Do jednego z osiedli banitów trafia **JD Fenix – syn Marcusa**, idealista, w głębi serca renegat, który za młodu uciekł z domu, by wzmocnić zbrojne ramię Koalicji. Niewyjaśnione zdarzenie zmusiło młodego pułkownika do samowolnego opuszczenia jednostki i szukania schronienia wśród niedawnych wrogów. Towarzyszy mu Delmont „Del" Walker, bliski przyjaciel jeszcze z czasów dzieciństwa, który przywdział mundur wraz z JD i wraz z nim zdezerterował. Trio głównych bohaterów dopełnia urodzona i wychowana wśród outsiderów Kait Diaz, która szybko zaprzyjaźnia się z przybyszami, choć jej matka – przywódczyni wyrzutków – nie ufa chłopakom ze względu na ich przeszłość w COG. Niedługo później nieznani napastnicy zaciągają do lasu wszystkich mieszkańców obozu z wyjątkiem JD, Dela i Kait, którzy wyruszają tropem porywaczy.

Chyba coś mi się wbiło w podeszwę. Rzucisz okiem?

Pracujące nad „czwórką" studio The Coalition doszło do wniosku, że serii najlepiej przysłuży się **powrót do klimatu pierwszej części**. Odeszli więc od rozmachu i planetarnej skali konfliktu znanej z GoW3, by opowiedzieć bardziej osobistą, kameralną historię trojga protagonistów zarysowanych znacznie wyraźniej niż stara gwardia. Podążając śladem uprowadzonych, poznamy bohaterów nowego pokolenia dużo bliżej niż Marcusa, Doma i resztę płytkich, przerysowanych uczestników wojny z Szarańczą. Kampania obejmie wydarzenia rozgrywające się w ciągu zaledwie jednej doby i ponownie będzie można ją rozegrać od początku do końca w co-opie – tym razem dwu-, a nie czteroosobowym. Jeden z gra-

Porzuca rozmach GoW3 na rzecz kameralnej, mroczniejszej historii.

Mam wrażenie, że polubimy nóż.

Pouncer, pouncer, pokaż brzuszek, wcisnę piły tam koniuszek.

Zapasy w kisielu? Dzięki, nie uprawiam.

czy obsadzony zostanie w roli JD, drugi zaś – Dela lub Kait, przy czym wybór postaci towarzyszącej pociągnie za sobą drobne zmiany w przebiegu kampanii.

Żegnaj Szarańczo, witaj Roju

Jednym z wyzwań, przed którymi stanęli twórcy, było **powołanie do życia nowego zagrożenia**, które pasowałoby do charakterystycznej rozgrywki Gearsów i godnie zastąpiło ikoniczną dla serii Szarańczę, nie będąc jej kopią. Oglądając udostępnione do tej pory materiały z „czwórki", można powątpiewać w sukces w tej ostatniej kwestii, bo podobieństwo niektórych nowych maszkar do anihilowanych podziemnych mieszkańców Sery jest zastanawiające. Nawet zbiorcza nazwa tego świeżego zagrożenia – Rój – nie ucieka od skojarzeń z Szarańczą. Czy to jakiś podgatunek, który zajął miejsce wytrzebionych kuzynów? A może kluczem jest informacja, że pojawienie się Roju ma związek z masowymi grobami poprzednich antagonistów? Może to organizmy podobne do nekromorfów – ożywionych, przepoczwarzonych zwłok z Dead Space'a?

Choć nie mamy jeszcze ogólnych informacji o Roju – jego pochodzenie jest zapewne istotną składową fabuły – twórcy zaprezentowali już niektórych jego reprezentantów. Przedstawiciele gatunku opuszczają kokony jako juvie – blade, oślizgłe humanoidy. Nietrudno je zabić, ale są liczne, szybkie i zwinne, dynamizują więc rozgrywkę, dążąc do zwarcia i wyciągając bohaterów zza osłon. Kokony zestrzelone z sufitu same mogą zresztą stać się improwizowanymi osłonami, a nawet zmiażdżyć stojących pod nimi wrogów. Trzeba jednak uważać, bo w niektórych „strąkach" kryć się będą żywe osobniki, które wrzaskiem zachęcą do natychmiastowego wylęgu wszystkie okoliczne młode. Z wiekiem skóra juvie twardnieje i przybiera ciemnoczerwoną barwę, a on sam uczy się używać różnych rodzajów broni, by jako drone stać się podstawową jednostką Roju. Pokazany w gameplayu z E3 pouncer to z kolei czworonożne bydlę, które z dystansu atakuje kolcami wystrzeliwanymi z ogona, z bliska zaś zębiskami. Jest bardzo wytrzymały, ale ma miękki brzuch, który można wzbogacić ołowiem po powaleniu bestii na grzbiet lub rozszczelnić za pomocą piły podczepionej do lancera.

Z czym do Roju?

Tak jest – charakterystyczny dla serii karabin szturmowy powraca, wzbogacony o latarkę wieszczącą mroczniejszy charakter „czwórki" i naleciałości horrorowe. Podczas względnie spokojnego ćwierćwiecza COG nie opracowywało nowych broni, więc **większość** »

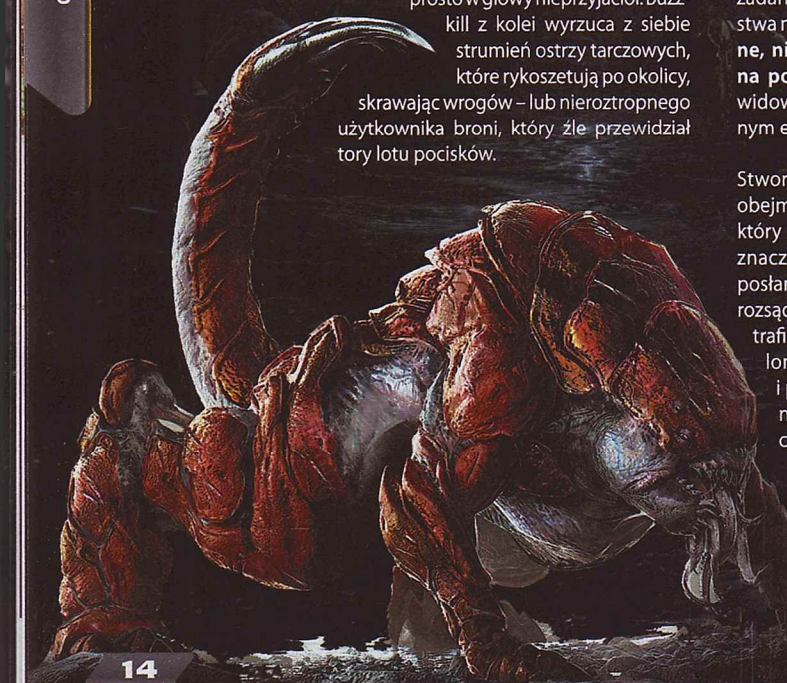
Na Serze electro uwzięło się nie na sufity, lecz na posadzki.

Oba auta trafią potem do Polski jako niebite babciowozy.

Chcąc uniknąć znanych z poprzednich Gearsów absurdalnych sytuacji, w których bohater i nieprzyjaciel kryli się po przeciwnych stronach tej samej bariery, twórcy **usprawnili system osłon**. Wroga przytulonego do tego samego obiektu będzie się dało przeciągnąć do siebie i zarżnąć. Pojawił się też skok przez przeszkodę połączony z kopniakiem, który zmiękczy niemilca przed patroszeniem. Ostrze przyda się także, gdy szarżując zza bariery, wytrącisz potwora z równowagi barkiem i zyskasz chwilkę na zadanie brutalnego ciosu. Żeby było sprawiedliwie, specjaliści od AI nauczyli tych samych sztuczek żołnierzy Roju.

Stawimy czoła nie tylko Rojowi, lecz także potwornym burzom.

arsenału Feniksa i spółki stanowić będą przystosowane narzędzia budowlane. Dropshot wystrzeliwuje minę, która leci przed siebie, dopóki wciśnięty jest spust, po czym opada i wwierca się w podłoże, by po chwili eksplodować. Wiem, o czym pomyśleliście – tak, nabrawszy wprawy w celowaniu, będzie można wkręcać te ładunki prosto w głowy nieprzyjaciół. Buzzkill z kolei wyrzuca z siebie strumień ostrzy tarczowych, które rykoszetują po okolicy, skrawając wrogów – lub nieroztropnego użytkownika broni, który źle przewidział tory lotu pocisków.



13 w skali Beauforta

Próby zgładzenia Feniksa, Dela i Kait podejmować będą nie tylko potwory, ale i sama planeta, która powoli leczy rany zadane jej przez eksplozję. W cenę zwycięstwa nad Szarańczą wliczone są **gwałtowne, nieprzewidywalne burze szalejące na powierzchni Sery**. Nie są one tylko widowiskowym tłem dla akcji, lecz istotnym elementem rozgrywki.

Stworzony przez twórców system burz obejmuje cztery poziomy nasilenia wiatru, który na poziomie trzecim zdolny będzie znacząco wpływać na potyczki. Pocisk posłany z podmuchem poleci dalej, a nierozsądnie rzucony granat może wrócić, by trafić cię w czoło. Odpowiednio postrzelony nieprzyjaciel straci równowagę i porwany przez wicher roztrzaska się na skałach. Ciężka maszyna po zniszczeniu mocowania przetoczy się przez dziedziniec, miażdżąc to, co znajdzie się na jego drodze. Podczas huraganu czwartej kategorii raczej nie spotkasz niemilców, bo wszystko, co myśli, kryje się jak najgłębiej w obawie przed wściekle bijącymi w ziemię błyskawicami, a sama walka z żywiołem dostarczy dość emocji.

Que Sera, Sera

To, że Microsoft przekazał najcenniejszą markę Xboksa w ręce studia, które nie miało w portfolio żadnego wpisu, może budzić obawy. Nie wątpię jednak w to, że wydawca dogłębnie przemyślał tę decyzję i tryby wojny zazębią się w „czwórce", jak należy. Po pierwsze – kanadyjska ekipa świadoma jest tego, że posada kustoszy tej zasłużonej serii to życiowa szansa i ogromna odpowiedzialność. Po drugie – **szef studia Rod Fergusson to człowiek, który poznał Gearsy na wylot jako ich producent w Epicu** i ma do nich stosunek tak osobisty, że krzywdy zrobić im nie da. Po trzecie – zanim developerzy wyruszyli na całkiem nowy front, przeprowadzili rozgrzewkę w postaci Gears of War: Ultimate Edition, czyli zrobionego niemal od początku znakomitego (tyle że w wersji na XBO – recenzja edycji pecetowej w numerze) remastera „jedynki". Zasadne jest natomiast pytanie o to, czy The Coalition zdoła pchnąć serię w nowym kierunku i wstrzyknąć w nią naprawdę nową jakość, czy „tylko" uraczy nas dobrymi Gearsami. |CDA|

Multi

The Coalition kładzie na tryb rozgrywki wieloosobowej większy nacisk niż poprzedni opiekunowie serii. Prace nad nim wystartowały na wczesnym etapie produkcji gry, a ciśnienie na maksymalne dopracowanie tego aspektu „czwórki" bierze się nie tylko z dużej popularności modułów sieciowych poprzednich odsłon, lecz także ambicji twórców, by podbić serca zarówno „cywilnych" graczy, jak i pro gamerów. Szczegółów na razie skąpią. Zdradzili, że w rozgrywkach sieciowych pojawiają się co najmniej trzy strony konfliktu, ale starcia wciąż będą toczone na linii ludzie (COG lub outsiderzy) kontra potwory. W bataliach nie będzie przeszkadzał wiatr, a toczyć się one będą na dedykowanych serwerach, w Full HD i 60 klatkach na sekundę (kampania będzie w 30). Fani trybu hordy mogą czekać spokojnie – Rod Fergusson zapewnił, że studio zdaje sobie sprawę z tego, jak ważnym elementem serii jest ten wariant zabawy. Otwarta beta multiplayerowa wystartować ma 25 kwietnia (tydzień wcześniej dla posiadaczy GoW: Ultimate Edition) i pozwoli wcielić się w JD, Dela, Kait, Reynę i Oscara (wujka Kait, byłego żołnierza COG). Nie omieszkamy zdać relację z tego frontu.

Disney INFINITY

PLAY WITHOUT LIMITS

3.0

MARVEL

BATTLEGROUNDS

PLAY SET

DISNEY INFINITY 3.0: STAR WARS™ ZESTAW STARTOWY

DISNEY INFINITY 3.0: ŚWIAT POLE BITWY MARVELA

CZARNY KOSTIUM SPIDER-MANA

VISION

ANT-MAN

CZARNA PANTERA

NOWE NIESAMOWITE 4-OSOBOWE POTYCZKI Z WYKORZYSTANIEM WSZYSTKICH TWOICH POSTACI Z UNIWERSUM MARVEL DISNEY INFINITY 2.0 ORAZ 3.0!

WEŹ UDZIAŁ W BIJATYCE WSZECH CZASÓW DISNEY INFINITY 3.0!

JUŻ W SPRZEDAŻY

ZABAWKOWICZ.PL NAGRODA DZIECI 2015

7 pegi.info

PlayStation Network PS4 PS3 XBOX ONE XBOX 360

ZAMÓW W cdp.pl misja: rozrywka

STAR WARS & LucasFilm Ltd. All rights reserved. Disney. Disney Infinity, "PlayStation", "PS", and "PS3" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. "PS4" is a trademark of the same company. Product names and/or visuals shown are of product currently in development and may be subject to change. Anakin and Ahsoka are included in the Disney Infinity 3.0: Star Wars™ Starter Pack. Additional Disney Infinity Figures are sold separately. Release dates may vary.

- PRODUCENT: BATTLESTATE GAMES
- DATA WYDANIA: 2016
- OPŁATY: KLIENT
- WWW.ESCAPEFROMTARKOV.COM
- GATUNEK: FPS

TYLKO ONLINE

ESCAPE FROM TARKOV

Kuca rolką: **enki**

W życiu pewne są trzy rzeczy: śmierć, podatki i to, że Słowianie zza Buga znów dłubią przy realistycznym, postapokaliptycznym i pięknie przy tym wyglądającym FPS-ie.

Levelowanie przeładowania

Gra zawrze w sobie również pierwiastek erpegowy. Skilli będziemy się uczyć, używając ich, a za przykład podano przeładowywanie broni. Na początku, aby zrobić miejsce dla nowego magazynka, dotychczas stosowany pofrunie radośnie na glebę. Z czasem postać nauczy się jednak jednym ruchem założyć kolejny „magazin" i zachować w dłoni poprzedni (wraz z jego zawartością).

ESCAPE FROM TARKOV

Z „dziedzictwa" ukraińskich Stalkera i Metro 2033 tytuł petersburskiego studia Battlestate Games wyłamuje się tym, że jego fabuła nie została oparta na powieści i że akcja nie toczy się po globalnej katastrofie, tylko w oblężonym mieście. Cała reszta – niewesoły ton, jakość grafiki, fanatyczne przywiązanie do szczegółów – zgadza się co do joty.

Umarła mi ręka

W największym skrócie Escape From Tarkov można nazwać hardkorowym The Division. Postacie graczy – po wyborze jednej z dwóch stron konfliktu – zamknięte zostaną w opuszczonym przez cywili, rozdartym lokalnym konfliktem mieście. Gra nie będzie się jednak toczyć w otwartym świecie, tylko na przestrzeni rozległych map, z których jedna pozwoli na swobodną eksplorację bez określonego celu (16 km²), a resztę przeznaczono na clou rozgrywki, czyli rajdy (do 8 km² każda). Te ostatnie to **wieloetapowe misje napędzające fabułę, które da się ogrywać w kooperacji**, zmagając się z lokalnymi bandytami i (prawdopodobnie) grupkami graczy z przeciwnego obozu, ale też szeroko pojętymi czynnikami środowiskowymi.

Wgryzając się w listę mechanizmów, które twórcy chcą zaimplementować do gry, wydrapałem sobie w głowie niewąską bruzdę. Ekwipunek to osobno plecak, kieszenie, kamizelka i torba – każde z własnymi slotami na przedmioty. Przeszukiwanie ciał potrafi trwać przez to np. grubo ponad pół minuty, a jesteśmy wtedy wystawieni na ostrzał. Wysokość kucnięcia i szybkość sprintu można płynnie regulować przy pomocy rolki myszy. Paski zdrowia przypisane zostały do wszystkich kończyn postaci, a także do głowy, torsu i brzucha. O automatycznym zdrowieniu oczywiście nie może być mowy – obrażenia trzeba opatrywać samemu, a jedzenie służy tylko po to, by zmniejszyć pasek głodu. Oprócz tego ostatniego uważać będzie trzeba na choroby i zatrucia, odwodnienie, hipotermię, drgawki, szok, złamania i wycieńczenie. Jak dotąd na szczęście nie wspomniano nic o konieczności regularnego robienia kupy.

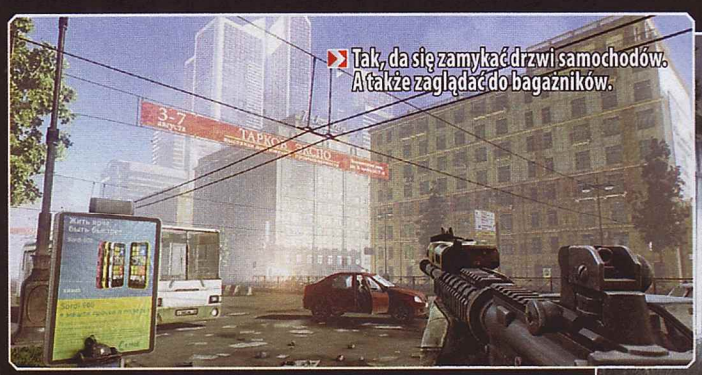
Wyznawcy realizmu ucieszą się również z niebywale zaawansowanego systemu animacji. Do obsługi każdej broni nagrano ogromną liczbę akcji, łącznie z wyciąganiem zaciętego naboju oraz kilkoma rodzajami przeładowania magazynka (patrz: ramka). Niemal każda broń ma także liczne punkty, do których będzie można doczepić dodatki, a te da się z kolei zmodować. Aha, **jak umrzesz podczas rajdu, stracisz cały zebrany loot**. Wykupienie ubezpieczenia przed pójściem na misję co najwyżej pozwoli ci odzyskać równowartość w walucie.

Dobre układy

Battlestate zarzeka się, że **tytuł będzie płatny jednorazowo i pozbawiony mikrotransakcji**, ale z drugiej strony zamówienia przedpremierowego można dokonać na aż cztery różnie wycenione sposoby – od zwykłej wersji za 35 euro do maksymalnie wypasionej za 110, zawierającej m.in. dostęp do alfy, bonusowy ekwipunek, większą skrytkę, duży plecak, sporo gotówki i dobre układy z handlarzami (normalnie trzeba będzie zapracować na ich szacunek). Niby nikt nie pisze wprost „chcesz wygrać, daj diengi", ale warto być ostrożnym. **Po-**

To gra dla fanatyków realizmu, strzelania i modowania broni.

zostaje jeszcze pytanie, czy po wrzuceniu wszystkich „realistycznych" mechanizmów będzie miejsce na po prostu dobrą zabawę, ale jestem spokojny o to, że Escape From Tarkov znajdzie bazę wiernych fanów. |CDA|



Tak, da się zamykać drzwi samochodów. A także zaglądać do bagażników.

Oprócz miejskiej dżungli pozwiedzamy również „dzikie" przedmieścia.

- PRODUCENT: VANILLAWARE
- DATA WYDANIA: CZERWIEC 2016
- MULTI: BRAK
- ATLUS.COM/OSL

- GATUNEK: RPG/AKCJA

ODIN SPHERE LEIFTHRASIR

Wzywał Odyna spod płatków wiśni: **Cross**

Dostajesz za zadanie stworzenie remake'u kultowego tytułu, z którym jest jeden mały problem – jest dziś na wiele sposobów niegrywalny. Wiesz jednak, że każda zmiana może odrzucić fanów, którzy od lat sprawiają, że pamięć o grze jest wciąż żywa. Co robisz?

Odpowiedź zwykle jest prosta – albo zrób całość od początku i spróbuj przyciągnąć nowych fanów, albo celuj w nostalgię i ufaj, że estyma zrobi swoje. Problem z Odin Sphere na PS2 był taki, że tylko połowa tej gry była absolutnie niesamowita – **tragedia oparta na mitologii nordyckiej i stylizowana na przedstawienie teatralne**, olśniewająca na każdym kroku dwuwymiarowa oprawa graficzna, wyjątkowa ścieżka dźwiękowa panów znanych choćby z Final Fantasy Tactics. Druga połowa mordowała jednak gracza monotonią – i niestety, była to ta połowa, w której kontrolowaliśmy postać na ekranie.

Niektórzy co prawda odkrywali sporą radość w oryginalnych systemach alchemii i zarządzania różnymi zasobami (na polach walki wraz z trwaniem starcia pojawiały się kolejne phozony, kule energii, które mogliśmy wykorzystywać do ulepszania broni czy ożywiania pomocnych na różne sposoby roślin rozrzuconych tu po mapie), ale byli to nieliczni. Pozostali kręcili nosem na nędzne walki, które nudziły się już po jednej z pięciu kampanii – a gdy dowiadywali się, że w pozostałych czterech czekają ich dokładnie te same starcia i ci sami bossowie, ciskali rzecz w kąt.

Ragnarok 2016

Odin Sphere nigdy nie doczekało się więc popularności, na którą wedle fanów zasługiwało. Od premiery gry studio Vanillaware miało jednak dziesięć lat na opanowanie prawideł rządzących gatunkiem action RPG, podczas których w końcu zabłysnęło co najmniej bardzo przyzwoitym Dragon's Crown. Postanowiło więc odnowić zapomniany już trochę klasyk i dać mu tym razem rozgrywkę, na jaką zasłużył.

Znowu poznamy więc historię świata Erion, w którym Odyn napada na leśne królestwo Elfarii celem zdobycia potężnych kryształów psypher, i znowu poznamy piekło spowodowane przez ten konflikt z pięciu perspektyw – pomagającej w inwazji samotnej walkirii Gwendolyn, wróżki Mercedes broniącej swoich ziem przed napaścią, mrocznego rycerza Oswalda mordującego smoki na zlecenie, zaklętego w postać królika księcia Corneliusa oraz księżniczki Velvet, która chce zapobiec niechybnemu końcowi świata. Ich losy będą się splatały na przeróżne tragiczne sposoby – satysfakcjonująca z perspektywy córki Odyna walka z bossem dla Mercedes będzie sceną, w której traci matkę. **Całość podana będzie znowu w szekspirowskiej stylizacji**, która wzorem peesdwójkowego oryginału pewnie znów znacząco poprawi jakość japońskiego oryginału. Muzyka pozostanie bez zmian, a grafika przeniesiona zostanie tylko w wysoką rozdzielczość i 60 klatek na sekundę (zniknąć mają znaczne spadki płynności, które ciągle dręczyły oryginał).

Klasyczna tragedia odrestaurowana.

Radość z tragedii

Najważniejsze jednak, że w końcu będziemy czerpać radość z rozgrywki. **System walki stał się znacznie płynniejszy i bardziej stylowy**, pola bitew nie będą już zupełnie płaskie, zwiększono różnorodność przeciwników i liczbę dostępnych ataków, wyrzucono konieczność ciągłego grzebania w ekwipunku. Jeśli mieliście do czynienia z Muramasą tego samego studia – wygląda to jak lepsza wersja tamtej gry. Jedyne dwie rzeczy, o które się martwię, to powtarzalność (z którą Vanillaware radzi sobie coraz lepiej, ale której nie potrafi zwalczyć zupełnie) oraz wspomniane systemy związane z alchemią, których w dostępnych materiałach nie uświadczyłem, a które dawały jednak grze unikalnego posmaku. Na szczęście w razie czego będzie można wypróbować też tryb classic, który przywraca system rozgrywki znany z PS2 tym, którzy wolą mimo wszystko oldskul. Z jednej strony kompletnie przerobiona na lepsze gra, z drugiej strony klasyczna wersja – tak powinno się robić rimejki. Szkoda, że nie zawsze się da. |CDA|

Remake... oraz demake

Co prawda na razie nie ma co liczyć na demo gry (chyba że japońskie po kombinowaniu z azjatyckim kontem PSN), ale możecie przetestować system rozgrywki... w przeglądarce, w wersji retro. **Wystarczy, że wejdziecie na stronę atlus-vanillaware.jp/osl/8bit i zaczniecie beztrosko wycinać w pień hordy monstrów z Północy.**

- PRODUCENT: DONTNOD ENTERTAINMENT
- DATA WYDANIA: 2017
- MULTI: BRAK
- WWW.VAMPYR-GAME.COM
- GATUNEK: RPG/AKCJA

VAMPYR

Czai się w mroku: **CormaC**

Trzeba przyklasnąć studiu Dontnod za to, że zamiast wygodnie wyciągnąć się na laurach wciąż szuka nowych wyzwań. Najpierw zabrało nas do dystopijnego Neo-Paryża w grze akcji (Remember Me), potem na kampus studencki w przygodówce (Life is Strange), teraz zaś proponuje zbieranie ikspeków w mrocznym Londynie.

Hiszpanka

W latach 1918-1919 przetoczyła się przez cały świat jedna z największych epidemii w historii ludzkości. Na zwaną potocznie „hiszpanką" wyjątkowo agresywną odmianę grypy zachorowało 500 mln ludzi, czyli w przybliżeniu co trzecia osoba na Ziemi! Ofiar śmiertelnych było według różnych obliczeń od 50 do 100 mln (więcej niż w pierwszej wojnie światowej), a większość z nich zmarło w ciągu kilku pierwszych dni choroby. Wbrew nazwie pierwszy przypadek odnotowano w USA, a do Europy przywlekli zarazę amerykańscy żołnierze.

Wiedzieliśmy o Vampyrze od ponad roku, jednak dopiero ostatnio twórcy zaczęli więcej mówić o produkcji, która ma szansę uwieść sieroty po Vampire: The Masquerade – Redemption i Bloodlines. **Nadchodzące francuskie action RPG mówi stanowcze „a kysz!" wizerunkowi krwiopijcy zniewieściałego**, czerpiąc z najszlachetniejszego źródła – twórczości klasyków horroru gotyckiego, takich jak Stoker („Drakula") czy Polidori („Wampir").

Peaky Vampires

Przy takich inspiracjach naturalne wydaje się przeniesienie gracza do epoki wiktoriańskiej, jednak **twórcy za ciekawsze tło fabularne uznali rok 1918.** Skończyła się właśnie szokująca skalą pierwsza wojna światowa, postępująca industrializacja brutalnie rozwarstwiła społeczeństwo, na ulicach panowały nędza i przestępczość, z którymi władze nie potrafiły sobie poradzić. Do tego najlepiej było nie oddychać, bo właśnie zaczęła się potworna pandemia hiszpanki (patrz: ramka).

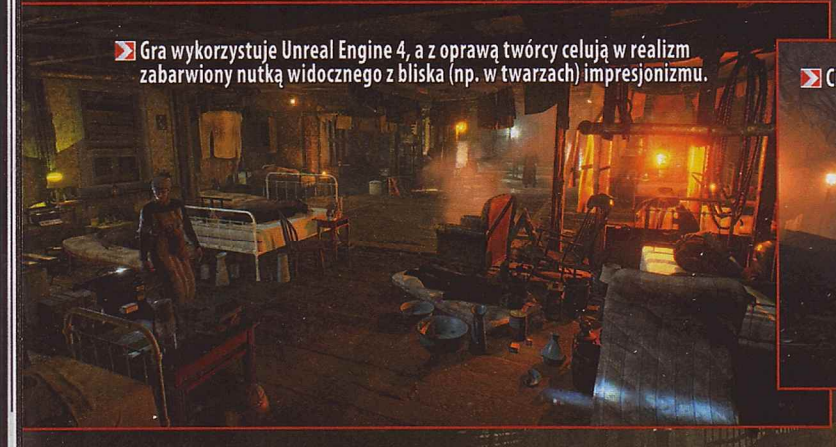
Właśnie do takiego miasta wraca z frontu Jonathan E. Reid – błyskotliwy lekarz specjalizujący się w transfuzji krwi. Jego racjonalizm wystawiony zostaje na okrutną próbę, gdy ugryziony przez jednego z pacjentów zamienia się w istotę, której istnienia nie potrafi zaakceptować. **Reid niczym doktor Jekyll zmaga się ze swoją podwójną naturą, rozdarty między chęcią ratowania istnień i dojmującym łaknieniem krwi.** Dwoistość ta leży u podstaw co najmniej 15-godzinnej historii, która rozpocznie się w zbiorowej mogile i zmusi do ciągłego dokonywania wyborów. Te w znacznej mierze dotyczyć mają pożywiania się – gracz zadecyduje, czy Reid będzie tłumił żądzę mordu, czy spuści swego wewnętrznego drapieżcę ze smyczy.

Każde życie jest cenne

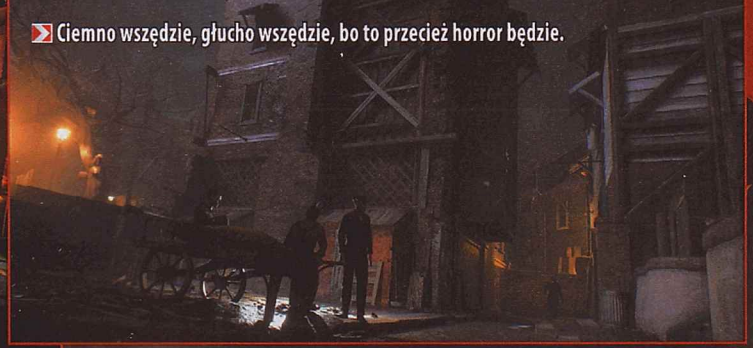
Zabić będzie można... dosłownie każdego, byle dyskretnie, by się nie zdemaskować (nie należy jednak spodziewać się systemu skradankowego). Miasto – częściowo otwarte, podzielone na kilka obszarów spiętych hubami – zaludnione zostanie postaciami, z których każda będzie miała własną osobowość, krąg znajomych, zajęcia i tajemnice. **Każda śmierć wpłynie jakoś na przedstawiony świat**, czasem w sposób bardziej oczywisty (np. utrata dostępu do sklepu po zagryzieniu właściciela), czasem mniej (kobieta, która mogła zlecić ci zadanie poboczne, wiesza się po tym, jak odebrałeś jej syna). To niezwykle ambitne założenie, ale jeśli zostanie sprawnie zrealizowane, warto będzie wracać do Vampyra wielokrotnie.

Z wewnętrzną walką bohatera o zachowanie człowieczeństwa twórcy powiązali również jego rozwój – im więcej posoki wychłepce, tym silniejszy się stanie. Nie chodzi wyłącznie o dostęp do coraz potężniejszych wampirycznych zdolności (np. zauroczenie rozmówcy) rozwieszonych na jednym z trzech drzewek, lecz również o fakt, że moce te zasilane są krwią – a więc bezpośrednio siłami witalnymi bohatera. Pasek zdrowia Jonathana postarają się uszczuplić też inni nocni drapieżcy występujący w różnych odmianach, a także łowcy wampirów. O zręcznościowej walce wiadomo niewiele – będzie brutalna, położy nacisk na timing i właściwe ustawianie się, a oprócz nadnaturalnych zdolności pozwoli wykorzystać różnorakie bronie (m.in. piłę do kości i rewolwer), które wytworzymy i ulepszymy dzięki systemowi craftingu. Zła wiadomość jest taka, że Vampyr znajduje się wciąż na wczesnym etapie produkcji i w jego mroczny, melancholijny świat zagłębimy się najwcześniej w przyszłym roku. **[CDA]**

Ma szansę uwieść sieroty po Vampire: The Masquerade.



Gra wykorzystuje Unreal Engine 4, a z oprawą twórcy celują w realizm zabarwiony nutką widocznego z bliska (np. w twarzach) impresjonizmu.



Ciemno wszędzie, głucho wszędzie, bo to przecież horror będzie.

- PRODUCENT: BULKHEAD INTERACTIVE
- DATA WYDANIA: WIOSNA 2017
- OPŁATY: BRAK
- WWW.BATTALIONGAME.COM
- GATUNEK: FPS

TYLKO ONLINE

Strzeliwszy sobie Białego Rosjanina...

BATTALION 1944

Choć to logice wbrew, cofał wskazówkę: **Papkin**

Zanim jeszcze bombardowaliśmy Kalifornię z orbity (Ghosts) i ogrzewaliśmy dłonie przy eksplodującej Wieży Eiffla (Modern Warfare 3), CoD-y dawały zaśpiewać thompsonom.

...i wyswobodziwszy Kubę z pomocą kilku Kamikadze...

...żołnierze zwiali przed Wściekłymi Psami i popędzili uprawiać Seks na plaży.

Tęskno mi do czasów, w których do walki zagrzewał nie Kevin Spacey, ale Dwight Eisenhower. Tęskno mi do odbijania zawłaszczonego przez nazistów Pointe du Hoc i tęskno mi do świstu kul, jaki niósł się podczas przeprawy przez Wołgę. Battalion 1944 obiecuje tę moją nostalgię zagospodarować, ale **gra ma być nie tylko powrotem do realiów drugiej wojny światowej, ale i do czasów, w których nastawione na multi FPS-y bazowały na skillu**, a nie na skillach.

Powrót sentymentalnej panny ET

W ciągu raptem trzech dni od ogłoszenia na Kickstarterze poboru batalion zdołał się sformować w niemalże dywizję, ostatecznie gromadząc pod swą komendą 10 tys. kombatantów, którzy wysupłali 300 tys. funtów. Bulkhead Interactive, developerska gówniarzeria, jaka przed laty zagrywała się Enemy Territory, skusiła nas śmiałym postulatem: w ich shooterze zwycięstwa nie zapewni termowizja czy aktywny kamuflaż, a na fragach ugramy nie dyskryminujące nowicjuszy narzędzia mordu, ale kosmetyczne modyfikacje rynsztunku (np. naszywki na mundur czy możliwość wyskrobania na broni stosownego napisu). **Gracz, który przepędzi na rozgrywkach tysiące godzin, będzie uprzywilejowany względem żółtodziobów, ale tylko własnym doświadczeniem**, znajomością map i taktyk. Zaliczając killstreaka, zyskamy satysfakcję, nie możliwość zrzucenia na mapę napalmu.

Ma bazować na skillu, a nie na skillach.

W temacie trybów rozgrywki Bulkhead stawia na nieśmiertelną klasykę: deathmatch, dominację, capture the flag i search and destroy. Również przez LAN, co nie jest wcale takie oczywiste, i z aktywnym przeciwdziałaniem oszustwom, co oczywiste być powinno. Rozgrywki zwiąże aspekt społecznościowy; przed startem zasilimy jeden z tytułowych batalionów, które z każdym sezonem mają otrzymywać dodatkowe cele do realizacji, nic nie stanie też na przeszkodzie, by zaciągnąć się do któregoś z plutonów (tutejszy odpowiednik klanów). Mało tego: jeśli pojawią się takie sygnały, a pojawią się z pewnością, developerzy obiecują wprowadzić tryb hardkorowy (skrócenie paska zdrowia, ograniczenie interfejsu).

A wiosna była piękna tego roku

Battalion 1944 – jak buńczucznie twierdzą młodziki – ma stać w „graficznej czołówce", acz na razie tego nie widać. Wiadomo, że **tytuł zrobi użytek z fotogrametrii i technologii UE4**, a chropowate liczka aliantów mogą poprawić modderzy, którym obiecuje się ~~kolaborację~~ wsparcie i współpracę. Niemałe wrażenie budzi pietyzm, z jakim developer podchodzi do realiów. Bulkhead to militarni pasjonaci, którzy umieszczając w grze thompsona, biorą egzemplarz z własnej kolekcji i rejestrują odgłos wystrzału czy zmiany magazynka. By wiernie oddać architekturę i ukształtowanie terenu Carentan (francuskiej miejscowości, która odegrała dużą rolę podczas inwazji na Normandię) czy Bastogne (obrona miasteczka była jednym z ostatnich poważnych zrywów hitlerowców), pokuszono się zresztą o wycieczki krajoznawcze.

Oczywiście, że pozwolę sobie na parafrazę Churchilla: **zakończenie zbiórki to nie jest koniec, to nawet nie jest początek końca, ale prawdopodobnie to koniec początku**. Dzięki zainteresowaniu developerzy ruszają na rozmowy z wydawcami z mocnym zestawem argumentów. Zastrzyk gotówki może pomóc, bo część rozwiązań (m.in. opcja gry Rosjanami i Brytyjczykami) wciąż się waży. Ponieważ jednak Black Opsy stać co najwyżej na króciusieńką drugowojenną retrospekcję, a i Battlefieldy coraz mocniej nurzają się w science-fiction, wychowana na Enemy Territory młodzież ma szansę zrobić własne Enemy Territory bez ryzyka zmiażdżenia pod buciorami Activision i EA. |CDA|

Grób samotnego żołnierza

Choć twórcy, i owszem, zadeklarowali możliwość dodania do gry singlowej kampanii, jej stworzenie obwarowali na tyle wysokim progiem (1,2 mln funtów), że właściwie od początku było wiadomo, iż Battalion pozostanie tytułem nastawionym wyłącznie na multi. *(Szlag! – dop. McA).*

- PRODUCENT: KEEN GAMES
- DATA WYDANIA: 2016
- JAK ZAGRAĆ: WCZESNY DOSTĘP NA STEAMIE (OK. 65 ZŁ)
- MULTI: CO-OP DO 4 OSÓB
- WWW.PORTALKNIGHTS.COM
- GATUNEK: RPG/SURVIVAL

JUŻ GRALIŚMY!

Niekiedy wybór tańszego środka do czyszczenia toalety okazuje się błędem.

PORTAL KNIGHTS

Został pasowany na rycerza kilofem: **Don Pesos**

Znasz to uczucie, gdy siadasz na godzinkę do gry, na którą w teorii jesteś za stary, i wyłączasz ją o świcie? Gdy idziesz do sklepu po chleb i mleko, ale jedyne, o czym myślisz, to to, że tak naprawdę potrzebne ci bawełna i rubiny? Gdy siedzisz koło ceglanego filaru i wyobrażasz sobie, jak dobrze wyglądałby w twojej wirtualnej posiadłości? Nie? Zagraj więc w Portal Knights.

Pokochałem tego sandboksa jak rodzone dziecię. Choć w pierwszej chwili zareagowałem słowami „o, Minecraft z fabułą", to porównanie to było bardzo krzywdzące. Z jednej strony Portal Knights jest o wiele ładniejsze od pierwowzoru, z drugiej – rozszerza sprawdzoną formułę o aspekty RPG (wbijanie poziomów, wybór talentów z drzewka rozwoju) i dodaje szczyptę Harvest Moon. Nasza przydomowa farma rośnie bowiem w czasie rzeczywistym, więc warto logować się codziennie na zbiory plonów.

Zostaw pistolet, weź fireballa

Częstym grzechem piaskownic jest pozostawienie gracza na środku pustawej mapy i oczekiwanie, że sam umili sobie czas craftowaniem coraz lepszych przedmiotów, co w przypadku braku inwencji lub chęci szybko kończy się rzuceniem tytułu w kąt. Portal Knights rozwiązuje ten problem, **dzieląc świat na małe, wypchane zawartością poziomy pełne podziemi i ciekawych miejsc**. Widzisz w oddali opuszczoną katedrę? Bądź pewien, że czekają w niej kuferek i pilnujący go miniboss. Kamienny krąg na łące? Zacznij w nim kopać, a odnajdziesz zasypane wejście do kopalni diamentów.

Każdy poziom ma własny klimat, roślinność (której nasiona możesz zabrać do swojej farmy), przeciwników różniących się zależnie od pory dnia i minerały do wydobycia. Co pewien czas pojawiają się też starcia z bossami wymagające rozpracowania schematu ataków i odkrycia słabości wroga – zionący ogniem smok boi się zamrożenia, a pływający w kwasie robak nie pokocha rażenia prądem (natomiast młodzi gracze poznają pojęcia elektrolizy i przewodności). Levele są luźno splecione rozczarowującą historią (świat uległ podziałowi na małe wysepki, połącz je portalami, baw się dobrze, cześć), a klasy (do wyboru: rycerz, mag lub łowca) dość słabo zarysowane, niemniej słabości te nie odbierają przyjemności z gry.

Colorful Souls

Zaskakująco dobrze rozwiązana została walka. Bronie są zróżnicowane i warto dobierać je stosownie do sytuacji, bo np. strzała leci po prostej, ale już kamyk z procy – po łuku (czytaj: w ciasnych lochach kuku nią nie zrobisz). Czaszka wiedźmy z kolei razi piorunami nawet przez ściany, co czyni ją perfekcyjnym narzędziem do eliminacji poczwar zza węgła.

Szybko poznajemy też sztukę uników, **przemieniając walkę w balet składający się z sekwencji atak-uskok-kontra na modłę Soulsów**. Przyczepić się można jedynie do kiepskiego pathfindingu przeciwników (biegną cały czas po prostej i są stosunkowo niegroźni, jeśli dzieli was przepaść lub drzewo) i automatycznego lock-onu wymuszającego niezamierzone rozpoczęcie starcia podczas kopania lub zbierania surowców blisko wroga.

Co z oczu, to z ramienia

Łącząc dwa gatunki gier – survival i RPG – twórcy zdecydowali się również na implementację dwóch sposobów patrzenia na świat. Możemy płynnie przełączać się między widokiem pierwszoosobowym, przydatnym przy kopaniu i precyzyjnym budowaniu, oraz trzecioosobowym, dającym znacznie lepszy ogląd pola walki.

Szef kazał mieć na ciebie oko.

Utarło się przekonanie, że tradycją steamowych piaskownic jest wieczne smażenie się w czyśćcu wczesnego dostępu – nie wątpię jednak, że inaczej będzie w przypadku Portal Knights. **Jedyne, co doskwierało mi w wersji beta, to drobne problemy techniczne** (rozdzielczość zmuszony byłem zmieniać ręcznie w plikach konfiguracyjnych, a zerwanie połączenia z siecią wysypuje grę nawet w singlu). W moim prywatnym rankingu – mocny kandydat do tytułu sandboksa roku. |CDA|

CIESZY
- przesłodko wygląda i brzmi
- dodaje do utartej formuły nowe elementy
- satysfakcjonujący system walki
- wciąga jak implozja gwiazdy supermasywnej

NIEPOKOI
- słabująca AI
- drobne problemy techniczne

W czasie bety dzieci się nie nudzą

Gra powstaje głównie z myślą o młodych graczach, jako ładniejszy, prostszy i ciekawszy zamiennik dla fali „dorosłych" survivali – i w tej roli polecam Portal Knights z całego serca. Cukierkowa grafika przyciąga oko, zróżnicowane poziomy i pomysłowe pojedynki z bossami nie pozwalają się nudzić, nie grozi też kontakt z obcymi ludźmi (multi dostępne jest tylko lokalnie lub ze znajomymi ze Steama).

Postawiłem willę, zasadziłem sad... I biorąc pod uwagę, że jestem magiem lvl 80, to chyba będzie na tyle.

#NACODZIEN
#NAZAWSZE

i30 BEZPRZEWODOWY **MOBILNY ZESTAW SŁUCHAWKOWY** KLASY PREMIUM

Filmy, gry, muzyka - rozmawiaj i słuchaj, bez kabli, bez ograniczeń.
Słuchawki Turtle Beach EAR FORCE i30 zaprojektowane zostały od podstaw z myślą o naszym codziennym życiu.
Połącz się z dowolnym urządzeniem obsługującym format Bluetooth® i rozkoszuj się dźwiękiem swobodnie jak nigdy dotąd.

- Wyjątkowa redukcja szumów – wycisza niepożądane dźwięki w tle
- Potężne 50 mm głośnik – cztery ustawienia EQ
- Wygoda – nauszniki wykonane z pianki typu „memory foam"
- Niewidzialny mikrofon – wbudowany w obudowę, gwarancją doskonałego dźwięku bez zakłóceń
- W pełni bezprzewodowe – ponad 10 godzin na jednym ładowaniu
- Zgodność z systemami Android i iOS
- Pełna kontrola dźwięku - przełączanie nagrań, dopasowanie głośności, wykonywanie połączeń bez sięgania po smartfon.

Tylko w salonach **empik**

Oferta w wybranych lokalizacjach.
Sprawdź → www.empik.com/regulaminy-empiku

TURTLEBEACH.COM

TURTLE BEACH

© 2014 Voyetra Turtle Beach, Inc. (VTB, Inc.) Wszystkie prawa zastrzeżone. TURTLE BEACH, Logo Palm Tree i Voyetra są znakami towarowymi lub zastrzeżonymi znakami towarowymi VTB, Inc. Znak słowny Bluetooth® oraz logo są własnością firmy Bluetooth SIG, Inc. i każde użycie tych znaków przez Voyetra Turtle Beach jest objęte licencją. Inne znaki towarowe i nazwy handlowe należą do ich prawowitych właścicieli. Android jest znakiem towarowym firmy Google Inc. Robot Android jest powielany lub modyfikowany w zakresie pracy stworzonej i udostępnionej przez Google i wykorzystywany zgodnie z zasadami opisanymi w Creative Commons Attribution 3.0 License. „Made for iPod", „Made for iPhone" i „Made for iPad" oznaczają, że akcesorium elektroniczne zostało zaprojektowane z myślą o połączeniu odpowiednio z urządzeniami iPod, iPhone lub iPad i uzyskało potwierdzenie zgodności ze standardami firmy Apple. Apple nie ponosi odpowiedzialności za działanie tego urządzenia, ani za jego zgodność z przepisami prawnymi i standardami bezpieczeństwa. Należy pamiętać, że korzystanie z tego urządzenia w połączeniu z urządzeniami iPod, iPhone lub iPad może mieć wpływ na wydajność połączeń bezprzewodowych. Apple, logo Apple, Mac, iPad, iPhone, iPod touch, iPod i Mac są znakami towarowymi firmy Apple Inc., zarejestrowanymi w Stanach Zjednoczonych i innych krajach.
iOS jest znakiem towarowym lub zarejestrowanym znakiem towarowym Cisco w Stanach Zjednoczonych i innych krajach i jest objęty licencją.
Wszystkie inne znaki towarowe są własnością ich prawowitych właścicieli. Wygląd rzeczywisty produktu może różnić się od zdjęć na opakowaniu.

- PRODUCENT: TEOTL STUDIOS/GRIP GAMES
- DATA WYDANIA: MAJ 2016
- JAK ZAGRAĆ: WCZESNY DOSTĘP NA STEAMIE (OK. 65 ZŁ), XBOX GAME PREVIEW (OK. 51 ZŁ)
- MULTI: BRAK
- THESOLUSPROJECT.COM
- GATUNEK: SYMULATOR SPACEROWICZA/SURVIVAL

JUŻ GRALIŚMY!

THE SOLUS PROJECT

Wyjdź! Nieumalowana jestem!

Przetrwał w kosmosie: **Cursian**

W steamowych survivalach przeszkadzają mi przede wszystkim hordy agresywnej, rozbestwionej dzieciarni i brak długofalowego celu, dla którego w ogóle warto by utrzymywać się przy wirtualnym życiu. The Solus Project rozwiązuje oba te problemy.

Autorzy kompletnie **zrezygnowali z multiplayera, eliminując niezmiernie irytujący czynnik ludzki, a także postawili na fabułę i zagadki**, tym samym wyraźnie upodabniając swe dzieło do przeżywających obecnie swój złoty wiek symulatorów spacerowicza. Dzięki temu prostemu rozwiązaniu mogłem się bawić we własnym tempie, a dodatkowo wiedziałem, że przetrwanie nie jest tu sztuką dla sztuki, lecz czemuś służy.

Ucieczka z Ziemi – odcinek 2686

W 2115 roku do naszej planety zbliżyła się asteroida o kolosalnych rozmiarach. Jako że zderzenie było nieuniknione, a Bruce Willis od dawna już wąchał kwiatki od spodu, ludzkości pozostała tylko wyprowadzka. Na bilet do lepszego świata załapała się rzecz jasna zaledwie garstka wybrańców. Jakiś czas potem statek ratunkowy rozbija się na powierzchni obcej planety, a ty musisz zrobić wszystko, by wezwać pomoc.

Przyznam, że na tym etapie fabuła The Solus Project nie zrobiła na mnie szczególnego wrażenia. Nie jest tragiczna, ale wprost skrzy się od gatunkowych banałów i nie zaskakuje niczym szczególnym. Nuży nawet sposób, w jaki tytuł komunikuje się z graczem. Rozumiem, że z uwagi na założenia nie ma co liczyć na porywające dialogi, ale karteluszki z nudnawymi notatkami naprawdę już do mnie nie trafiają.

Bear Grylls w kosmosie

Okolica, w której wylądowałeś, nie nadaje się na romantyczną nasiadówkę przy koszyku piknikowym. Na niebie szaleją gwałtowne burze i deszcze meteorytów, a temperatura waha się od nieznośnych upałów w dzień po kąsające mrozy w nocy. Co więcej, **musisz stale martwić się o zapas pożywienia i wody, nie zapominając przy tym o złapaniu od czasu do czasu cennych godzin snu**. Zaspokajanie podstawowych potrzeb nie jest szczególnie kłopotliwe, ale świetnie komponuje się z fabularnym aspektem gry – powinieneś o siebie dbać, ale jednocześnie musisz też dążyć do realizacji podstawowego celu.

Spore wrażenie zrobiły na mnie wspomniane wcześniej ekscesy pogodowe. Moment, w którym nieboskłon po raz pierwszy zapłonął od roju meteorytów, a ja w panice szukałem jakiejś dziury, by skryć się przed śmiercią, na długo pozostanie w mojej pamięci. Podobały mi się również zależności między poszczególnymi niedogodnościami. Przykładowo zanurzenie się w rzece i wystawienie mokrego ciała na działanie wiatru przyspieszają wychładzanie organizmu, prowadząc z czasem do hipotermii.

W grze zastosowano prosty system craftingu. Z rurki i umazanych w oleju silnikowym chaszczy możesz stworzyć niezwykle przydatną pochodnię (o ile oczywiście dysponujesz źródłem ognia), a obuch i kawałek stalowego pręta zamienisz w dwuręczny młot. Nie ma w tym wielkiej filozofii, zgoda, ale z drugiej strony protagonista to przecież nie MacGyver i nie powinieneś liczyć na sklecanie śmigłowca z dwóch kokosów, pampersa i linki hamulcowej.

Indiana Jones i Królestwo Oklepanych Trików

Świat The Solus Project składa się z kilku niewielkich, otwartych wysepek oraz kompleksów jaskiń i starożytnych ruin. W każdym z tych miejsc czekają mało skomplikowane zagadki środowiskowe – płyty naciskowe, fałszywe ściany, skalne filary, z których należy ułożyć coś w rodzaju prowizorycznych schodów, itd. Doskonale wiesz, o czym mowa, bo zapewne widziałeś to już setki razy. Grunt, że nadal się sprawdza.

Gra znajduje się obecnie w końcowej fazie produkcji, a wczesny dostęp służy w zasadzie wyłącznie wyłapaniu ostatnich bugów (patrz: ramka). Prawdę mówiąc, na razie nie widzę w The Solus Project materiału na wielki hit, lecz **pomysł połączenia singlowego survivalu z nastawionym na fabułę walkerem naprawdę do mnie trafia**. Chciałbym tylko wierzyć, że na dalszym etapie opowieść rozwinie się i nabierze wreszcie indywidualnego charakteru. |CDA|

CIESZY

- ⊞ zabójcze efekty pogodowe
- ⊞ prosty, przyjemny survival i crafting

NIEPOKOI

- ⊟ fabuła na razie nie porywa

To wreszcie w odcinkach czy nie?

Polityka wydawnicza The Solus Project może być nieco myląca, więc śpieszę z wyjaśnieniami. Na etapie wczesnego dostępu gra jest dystrybuowana w ukazujących się co kilka tygodni odcinkach (płacisz od razu za cały pakiet), ale po oficjalnej premierze, która powinna mieć miejsce w okolicach maja tego roku, otrzymasz już pełny, nieposzatkowany produkt.

Na Thora, stworzyłem młot i nie zawaham się go użyć.

BRAVO
CD-ACTION
naszemiasto.
ims sensory media
tylkohity.pl
MAXXX

- PRODUCENT: BLAZING GRIFFIN
- DATA WYDANIA: NIEZNANA
- JAK ZAGRAĆ: WCZESNY DOSTĘP NA STEAMIE (OK. 86 ZŁ)
- OPŁATY: KLIENT
- WWW.BLAZINGGRIFFIN.COM

- GATUNEK: SKRADANKA

JUŻ GRALIŚMY!

TYLKO ONLINE

the SHIP REMASTED

To nie on jest moją ofiarą, ale nie ma o tym pojęcia.

Nosi monokl: **9kier**

Mój cel ma na sobie zieloną suknię i elegancki kapelusz z piórami. Kobieta dobiega do najbliższej ławki i ucina sobie drzemkę, więc dopadam do niej, niczym Sweeney Todd wyciągam ostrą jak brzytwa brzytwę i w kluczowym momencie zasypiam. Jeden zero dla Maxisa.

Przesuń się, Louis, horda na horyzoncie!

Dawniej statki były z drewna, a ludzie z żelaza.

Na każdym statku są sektory, w których dba się o to, by wilk był syty.

Wyobraź sobie, że Agent 47 biega po pokładzie dużego statku pasażerskiego – jeśli miałeś już okazję ogrywać nowego Hitmana, może być jacht z pierwszej misji, tylko wielokrotnie większy i z lat 20. Powiedzmy, że zabójca ma na sobie kapelusik koloru rozrzedzonego moczu idealny na wycieczkę na safari, piracką opaskę na oku i granatowy kilt, a za pazuchą trzyma potencjalne narzędzie zbrodni: parasol. Oprócz tego cierpi na narkolepsję i nie potrafi wytrzymać dziesięciu minut bez snu, więc zdarza mu się zasnąć w połowie zamachu. Na statku biega maksymalnie 16 takich utalentowanych zabójców, którzy na zmianę okupują łóżka, stoliki w kawiarni, sedesy, umywalki, wanny i automaty z jedzeniem. Połącz Hitmana z Simsami i będziesz wiedział już niemal wszystko.

Ja, Robot

Remasted jest rimejkiem The Ship: Murder Party, które zostało stworzone 10 lat temu przez to samo studio. Ze smutkiem przyznaję, że prace nad nową wersją wyglądają jak typowy skok na kasę i miłośnicy oryginału raczej nie mają tu czego szukać. Developerzy zapowiedzieli poprawioną grafikę oraz świeży i ładny interfejs, ale to w zasadzie tyle. Odnoszę wrażenie, że w kwestii oprawy wizualnej nie zmieniło się aż tak dużo, by było to warte wydawania 20 euro. W dodatku jak się okazało, **nie ma co liczyć na jakąkolwiek kampanię. Z trybem wieloosobowym też są zresztą kłopoty**. Po pierwsze kompletnie nie ma z kim grać, więc skupiłam się na arcade mode z botami, a po drugie niezależnie od ustawień graficznych gra laguje nieustannie do tego stopnia, że wyposażeni w śrubokręty, ostrza czy broń palną zabójcy nierzadko odtańcowują na pokładzie electric boogie.

Skradanka, w której możesz zasnąć w trakcie morderstwa.

Choć brak jakiejkolwiek płynności w innym przypadku pewnie zraziłby mnie do tytułu aż do premiery, tutaj – w tej wczesnej, trochę zabugowanej alfie – nie był wcale wielkim problemem. Bez względu na to, czy wybierałam tryb polowania, w którym zabija się ludzi w rundach, czy eliminacji, gdzie dokonujesz kolejnych mordów we własnym tempie i gromadzisz punkty, bawiłam się bardzo dobrze. (Próbowałam też deathmatchu, ale nikt mnie nie atakował...).

Kwestia smaku

Mając do wyboru wcielenie się w pasażera i łowcę, zwykle wybierałam człowieka od brudnej roboty, dostającego zlecenia na konkretnych nieznajomych. Identyfikowałam osoby, szukałam w szafkach broni, a także dość często zmieniałam fatałaszki, by uniknąć rozpoznania. Bez litości pozbawiałam życia posiadaczy obmierzłych, granatowych garniturów i czarnych cylindrów oraz właścicielki obcisłych sukienek i azjatyckich stożkowych kapeluszy. Podążałam za ofiarą w odosobnione miejsce, gdzie nie śledziło mnie ani oko kamery, ani ochrona, i... cholera, znowu zasnął!

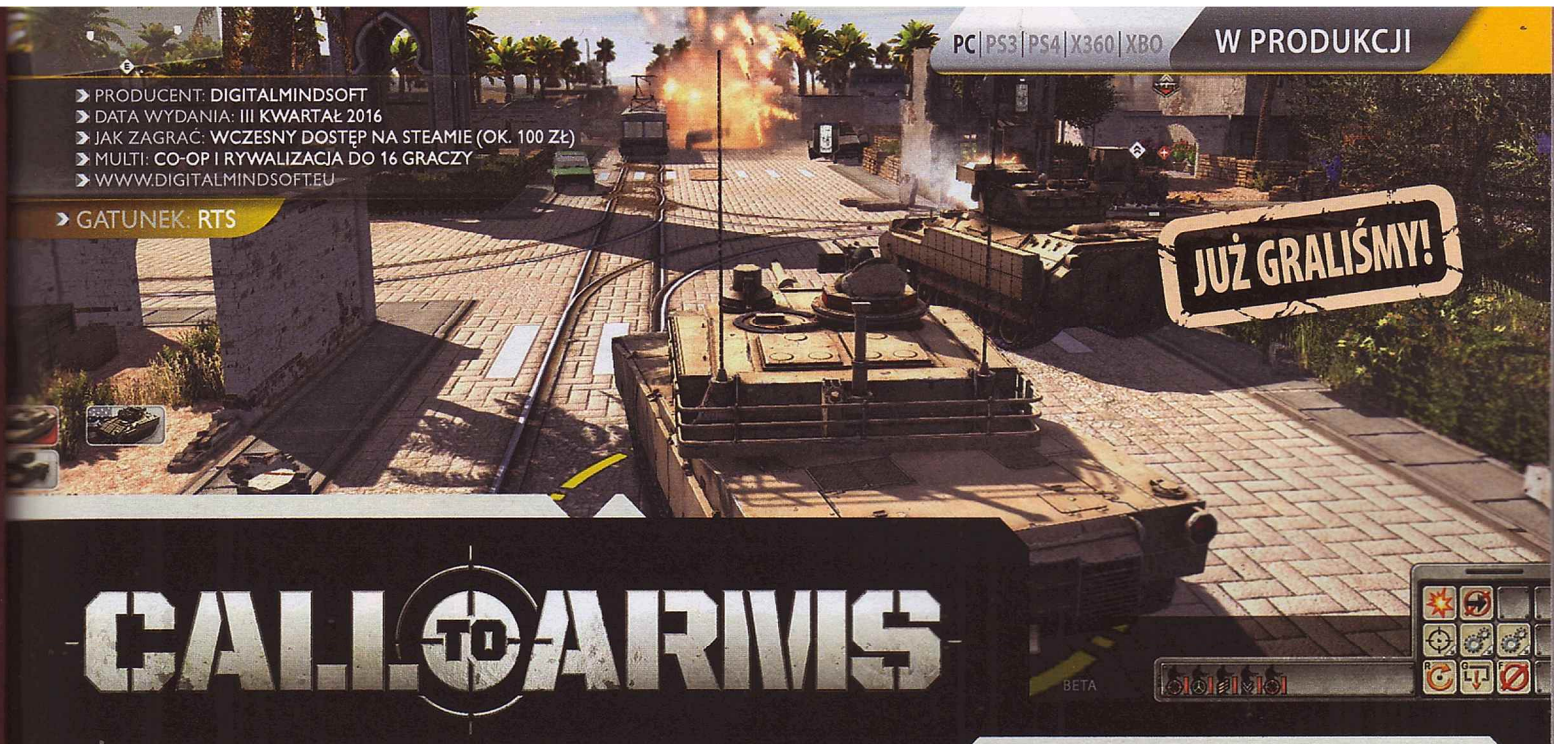
W ciągu zabawy wyeliminowałam też całkiem pokaźne grono czyhających na moje życie łowców i wyobrażam sobie, że dopiero gdy gracze zapełnią serwery, The Ship: Remasted stanie się naprawdę emocjonujące i pożre nieco mojego wolnego czasu. Zdecydowanie **najciekawsze jest samo polowanie** i całkiem możliwe, że będę zaznaczać opcję z niewielkimi potrzebami bohaterów. Niespecjalnie ekscytuje mnie konieczność biegania między pokładami w poszukiwaniu toalety, choć przyznam, że raz serce podeszło mi do gardła, gdy bezbronna siedziałam akurat na sedesie i podeszła do mnie obca osoba, a ja byłam przekonana, że czeka mnie tak g...enialna śmierć. Na szczęście pasażer tylko czekał na swoją kolejkę – uff! |CDA|

CIESZY
- przyjemny klimat lat 20.
- tropienie ofiar na statku sprawia frajdę
- można zasnąć w trakcie morderstwa
- poprawiona grafika...

NIEPOKOI
- ...i niewiele więcej
- lagi, bugi i niedoróbki
- nie ma z kim grać
- nie będzie kampanii
- przebieranie trwa za długo

Statki jak prawdziwe

Każda lokacja bazowana jest na prawdziwym statku, choć z moich dociekań wynika, że przynajmniej część z nich nie pływała w latach 20. Jedyny statek pasażerski żeglujący pod nazwą Andrea Doria został zbudowany w 1951 roku, a wcześniejsze (i jeden późniejszy) były okrętami wojennymi. Nie znalazłam też informacji o jakiejkolwiek Atalancie, która przetrwałaby do XX wieku. W alfie The Ship Remasted jest w tej chwili pięć map, a łącznie będzie ich jedenaście.



- PRODUCENT: DIGITALMINDSOFT
- DATA WYDANIA: III KWARTAŁ 2016
- JAK ZAGRAĆ: WCZESNY DOSTĘP NA STEAMIE (OK. 100 ZŁ)
- MULTI: CO-OP I RYWALIZACJA DO 16 GRACZY
- WWW.DIGITALMINDSOFT.EU

- GATUNEK: RTS

JUŻ GRALIŚMY!

CALL TO ARMS

BETA

Ma dłuższą lufę: **enki**

Znacie tę grę, gracie w nią od 10 lat, tylko jej tytuły się zmieniają. Faces of War, Men of War, Assault Squad, Battle of Empires. Najnowsza odsłona strategii napędzanej silnikiem Gem 2 zabiera nas wreszcie na współczesne pola bitwy. I wciąż daje radę!

Podczas gdy autorzy engine'u i pierwszych wykorzystujących go gier – ukraińskie studio Best Way – od kilku lat próbują sklecić coś zupełnie nowego, niemiecki Digitalmindsoft (...z Ulm!) nadal wyciska z leciwego softu ostatnie soki, tworząc kolejne RTS-y. A soft to naprawdę udany i znany z tego, że pozwala zniszczyć niemal wszystko na mapie i realistycznie symuluje balistykę, umożliwiając jednocześnie bezpośrednią kontrolę – łącznie z ręcznym celowaniem – nad każdą jednostką. Call to Arms jest pierwszym napędzanym nim tytułem **osadzonym we współczesności** i choć na pierwszy rzut oka gra się w niego tak samo jak w drugowojenne odsłony Men of War, diabeł tkwi w szczegółach.

Granatnik maszynowy

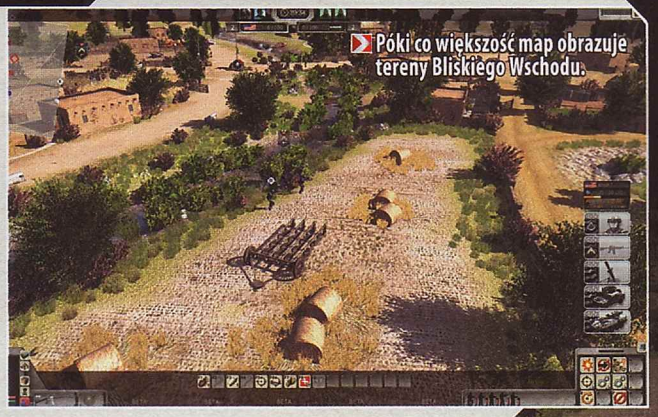
Jednym z nich jest oczywiście siła ognia. Już w pierwszej misji kampanii dostajemy do dyspozycji HMMWV z automatycznym granatnikiem Mk 19 potrafiącym teoretycznie wypluć ok. 350 czterdziestomilimetrowych „fasolek" w minutę i zamienić okolicę w osmalone zgliszcza. A później czekają Strykery, Bradleye i Abramsy. I to tylko po stronie USA. W roli zbrojnej opozycji występuje fikcyjna organizacja Global Revolutionary Movement z takimi maszynami jak BMP-3, BTR-80 czy T-80. Nad polem walki nieraz zafurkotały mi również śmigłowce, ale wątpię, by posłużyły ostatecznie graczowi czymś więcej niż okazjonalnym wsparciem. Nie szkodzi – pomiędzy różnymi rodzajami piechoty, karabinami maszynowymi zamontowanymi na pikapach (sławetne technicale) i sprzętem pancernym **jest tu miejsce na całkiem sporo sympatycznego gameplayu**.

Podobnie jak w przypadku poprzednich gier studia **nacisk położony jest tu przede wszystkim na multi i potyczki z AI**. Kampania – na razie tylko kilka luźno powiązanych ze sobą misji po stronie USA – jest głównie po to, by żółtodziób zapoznał się z jednostkami, realizmem i głębią gry (użytecznymi skrótami ponownie obłożona jest niemal cała klawiatura). Ale trzeba przyznać, że projektanci nie idą na łatwiznę. Obok nudnego jak flaki z olejem zadania typu „utrzymaj placówkę do przybycia posiłków" jest np. wypad dwóch snajperów na głębokie tyły wraz zabójstwem celu i podnoszącą ciśnienie ucieczką przed zmasowaną obławą. Nie jest to bynajmniej rewolucja (umówmy się – temu podgatunkowi bardzo przydałaby się dosadna rewitalizacja), ale zabiegi twórców pozytywnie wpływają na odbiór całości i zachęcają do zagłębienia się w arkana mniej oskryptowanej rywalizacji.

Men of War we współczesności.

Widziałem go działem

Tam obok misji kampanii dostępnych w kooperacji jak zwykle czyhają tryby oparte na umiejętnym zarządzaniu punktami rekwizycji, za które przywołuje się oddziały na pole walki. Są i „kameralna" dominacja jeden na jednego z wykorzystaniem piechoty, i widowiskowe bitwy pancerne 8 na 8, i wszystko, co pośrednie. System bezpośredniej kontroli nad pojazdami umieszcza kamerę w wizjerze strzelca, pozwalając pobawić się w małe Armored Warfare i z lubością łupać „abramsowym" działem w transportery opancerzone oponenta. Digitalmindsoft poświęca zresztą temu elementowi sporo uwagi, wskazując na to, że w poprzednich grach było to zbyt potężne narzędzie umożliwiające graczowi dojrzenie ukrytych jednostek wroga. W wersji, którą ogrywałem, nie naprawiono jeszcze tego do końca – zdarzyło mi się w ten sposób szyć z działa Strykera do T-80 – teoretycznie zasłoniętego mgłą wojny, a w praktyce doskonale widocznego w trybie FPP.



Póki co większość map obrazuje tereny Bliskiego Wschodu.

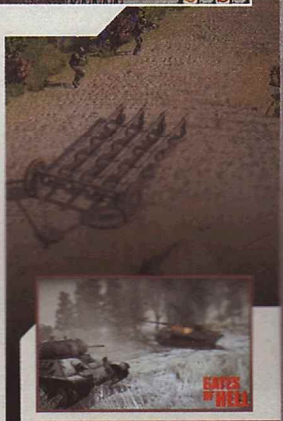
Nie będę sobie już po raz enty strzępił klawiatury, jojcząc o zlitowanie się i wypuszczenie nowej wersji silnika Gem, bo nikt nie lubi zdartej płyty. Poza tym powielać z sukcesami założenia jednego tytułu od dekady to już chyba mały rekord świata (tym bardziej że obok Call to Arms szykuje się jeszcze jedna gra na „Klejnocie" – patrz: ramka). **Call to Arms odświeża formułę na tyle, że mając dobre wspomnienia z Assault Squadów, warto po niego sięgnąć** i powojować współcześnie. Już teraz albo po premierze w drugiej połowie roku. |CDA|

CIESZY

- współczesne maszyny
- duża siła ognia
- sporo trybów multi

NIEPOKOI

- nie wiadomo, czy tym razem twórcom uda się wreszcie nagrać nowe odzywki
- Gem... Gem nigdy się nie zmienia



I jeszcze raz druga wojna

Tym, którym mimo wszystko brakuje klimatów II wojny światowej, studio Barbed Wire Studios dostarczy wkrótce Gates of Hell – duchowego następcę serii zapoczątkowanej przez Best Way. Gra m.in. ma być przyjaźniejsza dla początkujących, oferować żywszą paletę barw i pozwalać uczestniczyć w bitwach na całym globie – od pustyni Afryki po śniegi Rosji.

- PRODUCENT: ABRAKAM ENTERTAINMENT
- DATA WYDANIA: 2016
- JAK ZAGRAĆ: WCZESNY DOSTĘP NA STEAMIE (OK. 100 ZŁ)
- OPŁATY: MIKROTRANSAKCJE
- WWW.FAERIA.COM

- GATUNEK: KARCIANKA/TAKTYCZNA

TYLKO ONLINE

JUŻ GRALIŚMY!

Faeria

Faerii przydałyby się bardziej zróżnicowane mapy.

Już teraz nie ma problemu ze znalezieniem oponenta do pojedynku...

Buduje góry: **9kier**

Za górami, za lasami, za siedmioma jeziorami i czterema studniami, na złożonej z heksów planszy ścierała się dwójka bogów. Sprawiali, że ocean zmieniał się w pustynię, rzucali jednostki na rzeź i generalnie bawili się wybornie.

Kwadrans temu skończyłam jeden z najbardziej emocjonujących karciano-taktycznych meczów w moim życiu. (A dokładnie to samo mogłabym powiedzieć o innym, rozegranym wczoraj!). Testowałam świeżutką czerwoną talię nastawioną na efekty specjalne aktywowane po śmierci wrogich jednostek, lecz oponent w zaledwie paru turach zjechał mi zdrowie z dwudziestu punktów do jednego, nie tracąc przy tym ani jednego hapeka. Nie sądziłam, że uda mi się to wygrać, ale na szczęście mój deck obfitował w karty prowokujące okoliczne istoty do ataku i jakimś cudem udało mi się zwyciężyć. Na czas meczu zapomniałam nawet o tym, że byłam głodna, **bo od czasów Hearthstone'a nie wciągnęła mnie tak chyba żadna karcianka**.

Scrolls umarł, niech żyje Scrolls

Ze względu na połączenie planszówki z budowaniem talii Faerię najłatwiej mi opisać jako **miks Scrolls i Druid's Duel**. W trakcie swoich tur gracze stopniowo budują planszę z heksów, stawiając na oceanie kolejne skrawki lądu – nie takiego suchego, bo też do dyspozycji są choćby wymienione wcześniej jeziora. Później zapełniają je budynkami i jednostkami, kombinując tak, by czerpać dodatkowe zasoby z jak największej liczby studni. Wreszcie – blokują sobie wzajemnie przejście, trzaskają się po facjatach, prowokują ataki, zastawiają specjalne obszary, by nie dało się tam nic umieścić, i na inne sposoby uprzykrzają sobie życie.

Widziałam leśną talię, która – początkowo niemrawa – rozkręciła się do tego stopnia, że, niesłusznie zresztą, prawie spisałam mecz na straty. Widziałam pustynną kompozycję, w której pierzaste istoty przefruwały pomiędzy polami, podczas gdy sama ciułałam kolejne obszary. Widziałam wodne decki, z których jeden nastawiony był na pływające istoty, a drugi – niesamowicie mobilny – na skoczne żaby. **Eksperymentować można bez końca**, zwłaszcza że jak przystało na tytuły magicopodobne, karty w różnych kolorach – do trzech wymienionych dochodzą też czerwony, czyli górski, oraz neutralny – da

Miks karcianki i gry taktycznej.

się łączyć w ramach jednej talii w zabójcze kombinacje. Ba, z każdym poziomem doświadczenia otrzymujesz jeden złożony z pięciu kartoników booster, a wykupując wczesny dostęp, dostajesz na start aż dwadzieścia paczek.

Małe A, wielkie I

Choć gra wymaga stałego połączenia z internetem i wczytuje się w nieskończoność, jeśli uruchomi się ją w trybie offline, już w tej chwili **oferuje przyjemny, niestety niefabularny tryb dla solistów**. AI – która w tej quasi-kampanii, będącej de facto zbiorem pojedynków z różnokolorowymi taliami, wyciąga z rękawa kolejne odzywki – pod względem sprytu nie dorównuje wprawdzie graczom, ale zauważyłam, że w trybie treningowym jest całkiem niegłupia. Potrafi przysunąć się do twojej jednostki, ale jej nie zaatakować, albo ominąć najbliższego wroga i dopaść takiego, którego zabije, nie ginąc przy tym.

Faeria miała być początkowo pełnopłatna, ale ostatecznie developerzy zdecydowali, że zostanie wydana w modelu free-to-play – czy raczej wariacji na jego temat, z opcją zakupienia zestawu 256 kart za prawdziwą gotówkę. Darmowa rozgrywka z mikrotransakcjami (patrz: ramka) szczególnie mnie cieszy, bo w przeciwnym razie Faeria – jako indycza, zebrana na Kickstarterze karcianka niepodparta nazwą znanego studia – nie miałaby szans przyciągnąć do siebie tłumów. A **bez dwóch zdań zasługuje na zainteresowanie**. Zwłaszcza że z czasem niedostępny jeszcze tryb Pandora wprowadzi do niej walki arenowe. W tej chwili jedynym elementem, który mi przeszkadza, jest brak charakteru w kwestii audiowizualnej, i to nie tylko dlatego, że jednostki wyglądają jak muśnięte Photoshopem karty z Hearthstone'a. Niech będzie podkręcony! |CDA|

Szczere złoto

Po siedmiu godzinach zabawy ani razu nie odczułam potrzeby, by wydać na cokolwiek prawdziwą gotówkę – do tego stopnia, że musiałam się upewnić, czy w grze na pewno jest jakiś sklep. Zajrzałam i zobaczyłam, co da się kupić: boostery (w klasycznym modelu „im więcej paczek naraz kupujesz, tym bardziej ci się to opłaca"), wspomniany w tekście zestaw 256 kart oraz elementy wizualnej personalizacji profilu, czyli awatary i okalające je kryształy.

CIESZY

- emocjonujące starcia
- przystępne budowanie talii
- różnorodne taktyki
- boostery za levelowanie
- pojawi się arena

NIEPOKOI

- brakuje jej własnego stylu

- PRODUCENT: DAMBUSTER STUDIO
- DATA WYDANIA: 17 MAJA 2016
- JAK ZAGRAĆ: CZEKAĆ NA PREMIERĘ
- MULTI: CO-OP DO 4 OSÓB
- WWW.HOMEFRONT-GAME.COM
- GATUNEK: FPS

JUŻ GRALIŚMY!

HOMEFRONT® THE REVOLUTION

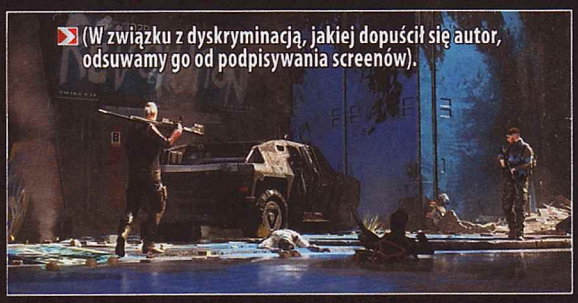
Łączył się z proletariuszami wszystkich krajów: **Papkin**

Rewolucja zjada własne dzieci. Ale by zjeść własne dzieci, trzeba wpierw dzieci mieć.

Moi szacowni koledzy wyznali, że organicznie Homefronta nie trawią. Bo przecież założenie, że Korea mogłaby podbić USA jest, ha, ha, głupie, ha, ha (co nie przeszkadza wcale moim szacownym kolegom zagrywać się w tytuł o banknotowej pandemii). Pulpowy zamysł, jaki stoi za dziełkiem Dambuster, mnie tam nie przeszkadza. Jego wykonanie – i owszem.

Czy ja pana skądś znam?

Jak to jednak mawia minister infrastruktury: po kolei. **To sprawna piaskownica, której twórcy bacznie obserwowali dwa ostatnie numerowane Farkraje.** Obok misji fabularnych ojczyznę Kim Kardashian daje się wyzwolić przez bieganinę za znajdźkami (radiami, które trzeba przestroić na rebeliancką częstotliwość, przekaźnikami, jakich przewody wypada potraktować kombinerkami) i realizację „losowych zdarzeń" (zabójstwa oficjeli, odratowywanie obywateli, pacyfikowanie transporterów metodą granat-podwozie). Nie chcąc zwracać uwagi strażników, wypada, niemal jak w The Following, wsiąść na motor (dzięki gęsto rozmieszczonym rampom da się przemieszczać względnie efektownie). A gdy już nas reżim wykryje, trza – jak w Asasynach – umknąć oku drona/strażnika. Tyle że zamiast chować się po drewnianych budach i wozach z sianem ładujemy jestestwo do toalet i czeluści kontenerów na śmieci.



(W związku z dyskryminacją, jakiej dopuścił się autor, odsuwamy go od podpisywania screenów).

Czego zatem zabrakło?

Naprawdę mocnej, autorskiej karty. Gdy MQc spłodził pierwszą wersję swoich wrażeń z multi (CDA 03/2016), sam mu wytknąłem, że zbyt dużo pisze o dusznym klimacie, a zbyt mało o mechanizmach. Teraz jednak muszę naczelnego zrehabilitować: miałeś, jefe, rację! **Homefront-bis dokłada do sandboksowego elementarza niewiele.** Potencjalnym asem w jego rękawie mogłaby być właśnie sugestywna, skąpana w szarościach wizja wolnego świata, który padł na kolana. Zarówno w warstwie wizualiów, jak i linijek scenariusza Revolution jest od kuzynostwa mroczniejsze.

Ale w jego fabule czai się ta sama gówniarska naiwność, przez którą „bunt" w Far Cry'u 4 wydaje się prowadzony nie przez liderów z prawdziwego zdarzenia, ale przez infantylne nastogłupki. **Gra nie potrafi zerwać z tanim moralizatorstwem** (doktor wzywający nas do szpitala polowego, by „pokazać, że na wojnie cierpią niewinni ludzie") i serwuje nam komiksowe postacie na miarę Clary z Watch Dogs czy Trupiej Główki z Wolfensteina, które przedstawia mocną sceną, a potem „zapomina" o pogłębieniu ich charakterystyk, wyciągając pana/panią wyłącznie wtedy, gdy potrzeba jakoś umotywować questa.

Rewolucja miałaby szansę błyszczeć, gdyby jej targetem nie był nastolatek. Inna rzecz, że reżimowi brakuje... twarzy. Walczymy bowiem z systemem, za którym nie stoi żaden charyzmatyczny dyktator. Frasuje to o tyle, że totalitaryzmy liderów potrzebują, a kult wodza jest wręcz wpisany w ich definicje. Homefront powinien mieć swojego Pinocheta, swojego Franco lub chociaż swojego Vaasa.

Czy ci nie żal?

Developerzy wystąpili z otwartą przyłbicą, pokazując trzy grywalne fragmenty. Prolog, w którym atakujemy konwój klasycznym hit & runem, po czym odbijamy jedną z dzielnic. Przebieżkę przez strefę skażenia, gdzie znajdują się fortece, jakie zawłaszczyć znacznie trudniej niż w innych sandboksach. No i fabularne zadanie oparte na eksploracji czegoś w rodzaju kolonii karnej. Pisząc „grywalne", nie mam na myśli „dało się w to pograć", ale **„dało się w to przyjemnie pograć" (mimo licznych jeszcze bugów).**

Koreańczycy nie potrafią prowadzić, mają mniejsze spluwy, a w dodatku bangują całym gangiem!

W grze mieszka bowiem zabawa. I to zabawa wymagająca, bo też poziom trudności wcale się z nami nie pieści, a ginie się częściej niż w innych piaskownicach (swoją drogą – z dziejowego cmentarza powracają apteczki!). Nie wiem, jak ona ewoluuje (a drzewka rozwoju postaci nie wypatrzyłem) i czy do prędkiej przecież premiery uda się uporać z zawodną AI, która za łatwo gubi trop i za często nie dostrzega gracza tańczącego przed jej nosem lambadę.

To sprawny sandboks, na dziesiątki godzin, ale nie gratka. Jak na grę z rewolucją w tytule Homefront jest po prostu zbyt konserwatywny. |CDA|

CIESZY

- mroczny klimat
- bardzo sprawnie adaptuje rozwiązania z innych tytułów
- wysoki poziom trudności
- spore możliwości rozwoju wyposażenia

NIEPOKOI

- bardzo niewiele daje od siebie
- niewykorzystany potencjał settingu
- AI wciąż kuleje

Czym skorupka za młodu nasiąknie...

Podczas gry da się trafić na automat z grywalnym... TimeSplitters 2, stareńkim (rocznik 2002) shooterem od nieistniejącego już Free Radical Design. No, nominalnie nieistniejącego, bo też studio przekształciło się w Crytek UK, którego większa część weszła później w skład Dambustera, developera drugiego Homefronta.

- PRODUCENT: FROZENBYTE
- DATA WYDANIA: 2016
- JAK ZAGRAĆ: POBRAĆ DEMO
- MULTI: BRAK
- WWW.SHADWEN.COM

- GATUNEK: SKRADANKA

JUŻ GRALIŚMY!

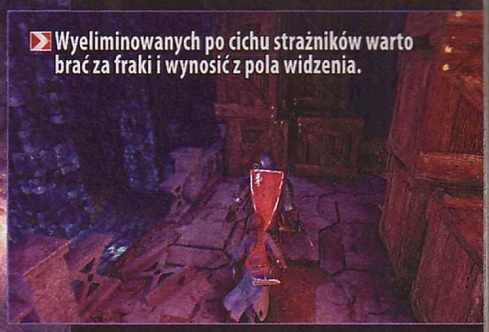
SHADWEN

Przykleja linę na ślinę: **9kier**

Frozenbyte popełniło poważny błąd, przerzucając Trine'a w pełne 3D. Teraz zaserwowało graczom demo trójwymiarowej skradanki Shadwen, w której lina magicznie przykleja się do ścian, a strażnicy są tak głupi, że idąc, przesuwają skrzynki.

Jest siano, można skakać.

Księga dżungli.



Wyeliminowanych po cichu strażników warto brać za fraki i wynosić z pola widzenia.

Oczywiście to, co miałam okazję ogrywać, to zaledwie demo na 30-40 minut, ale wystarczyło, bym wrzuciła Shadwen do szuflady na tytuły, których po premierze nie tknę kijem. **To jednocześnie bieda-Superhot i bieda-Batman, z niskim budżetem** nieustannie popiskującym na pierwszym planie. Z polskiego indyka Frozenbyte zaczerpnęło mechanikę manipulacji czasem, który płynie, gdy się ruszasz, a z Człowieka Nietoperza aktywne przedmioty oraz niby-wyciągarkę – linę, która przykleja się do elementów otoczenia na ślinę. A, jest też znane z Asasynów siano, które tutaj wala się po kątach, w ogóle nie wchodzi z bohaterką w kolizje i sięga jej co najwyżej do czoła.

Ciemnota

Tytułowa Shadwen jest zabójczynią, wyposażoną w ostrze, wspomnianą linę oraz kilka pułapek, w tym dający się przykleić ładunek wybuchowy czy toczącą się, skupiającą uwagę przeciwników kulę. Bohaterce towarzyszy sierotka Lily, co w teorii powinno zniechęcić gracza do przemocy, ale że jest niema i pozbawiona charakteru – w większości widoczna jako kontury w kupce siana – wcale nie przeszkadzała mi w sztyletowaniu strażników czy niezbyt eleganckim pozbywaniu się ich za pomocą eksplozji. **Wygląda na to, że gra będzie jedną wielką misją eskortową**, a w demie moim jedynym zadaniem okazało się zdejmowanie kolejnych wartowników, z których większość bez wyrzutów sumienia zadźgałam, by umożliwić nieśmiertelnej (!) Lily przemieszczenie się kawałek dalej.

W tej chwili Shadwen do zabawy nie zachęca.

Miejscami było to, nie ukrywam, uciążliwe, i to do tego stopnia, że enki odbił się od dema po paru minutach, „bo było niecieka-we, nieintuicyjne, brzydkie, ciemne i miał zły humor". Pod większością tego, co powiedział, mogę się zresztą podpisać. Lokacja to sztampowy, nieatrakcyjny wizualnie zamek z przyległościami, a w wielu fragmentach mapy wypadałoby zaoferować graczom więcej miejsc, do których dałoby się przyczepić sznur. Samouczek nie do końca spełniał swoją funkcję, przez co przez przypadek nauczyłam się podciągać na linie i równie niechcący odkryłam, jak „upływać" czas bez konieczności dreptania z nogi na nogę czy skakania w miejscu. **Dawno nie męczyłam się tak z żadną wczesną wersją** i dopiero po kwadransie czy dwóch poczułam się w niej naprawdę swobodnie. (Spędziłam z nią łącznie dwie godziny, bo ze względu na zaplanowane przeze mnie krótkie sesje i brak opcji zapisu podchodziłam do niej kilkakrotnie).

I zacofanie

Jedyną rzeczą, która naprawdę mi się podobała, było **szybkie cofanie czasu, które pozwalało mi wrócić do precyzyjnie określonego momentu, i to bez ograniczeń.** Nie zdążyłam podkraść się do strażnika i zaszlachtować go, nim zdążył się obejrzeć? Wartownicy zaczęli spacer w moim kierunku, bo przez przypadek potrąciłam jakąś skrzynkę? Z pomocą przychodzi Backspace, choćby i sto razy.

Oprócz mechanizmu przewijania czasu twórcy chwalą się również fizyką, choć w tej chwili – gdy bohaterka nieustannie przenika przez krokwie i siano oraz przyczepia linę przez ścianę – naprawdę nie ma czym. Wprawianie w ruch elementów otoczenia, jak popychanie beczek czy przesuwanie skrzynek za pomocą liny, daje mniej więcej tyle satysfakcji, ile podnoszenie i odkładanie przedmiotów w grze na Unity – i przynosi odrobinę radości jedynie wtedy, gdy kawał drewna powali strażnika. I to nie zawsze. Demo jest darmowe, więc nie będę cię do niego bardzo zniechęcać, ale **w tej chwili to bardzo wybiedzona wersja gry**, która nawet docelowo nie zapowiada się ani innowacyjnie, ani interesująco. |CDA|

CIESZY

- **opcja cofania czasu**
- **całkiem miła dla ucha muzyka**

NIEPOKOI

- **bardziej męcząca niż przyjemna**
- **pod wieloma względami bardzo niedopracowana**

Sześć dyszek

Tyle zapłacisz za Shadwen po premierze. Frozenbyte zachęciło graczy do pobierania dema, obiecując, że im więcej osób ściągnie wczesną wersję, tym niższa będzie cena gry. Ostatecznie stanęło na 14,55 dolara, co przekłada się na mniej więcej 58 zł. Demo miało być dostępne do 29 lutego, ale w chwili oddania numeru do druku nadal można je pobrać – tak czy siak, jeśli zależy wam na przedpremierowej schadzce z Shadwen, lepiej się pospieszyć.

PEGI 18

- PRODUCENT: UBISOFT MASSIVE
- DYSTRYBUTOR: UBISOFT
- OPŁATY: CENA GRY – 150 ZŁ (PC), 219 ZŁ (PS4, XBO)
- WERSJA PL: NAnapisy
- PC: WIN 7/8/10, CPU 4 X 3,1 GHZ, 6 GB RAM, GF GTX 560/AMD HD 7770

TYLKO ONLINE

GAMEPLAY na płycie 05/16

- GATUNEK: AKCJA/MMO

CD-ACTION POLECA

TOM CLANCY'S THE DIVISION™

De wizję tworzy: **gem i druga fala**

Warto było czekać blisko dwa lata dłużej na premierę Tom Clancy's The Division – najodważniejszej gry Ubisoftu w tym milenium. Poświęciliśmy jej już w redakcji z 200 godzin i wcale nie zamierzamy zwalniać tempa, bo – niech nas kule biją – jest naprawdę nadzwyczajna. Podoba się także na zewnątrz – bije rekordy sprzedaży jako nowa marka, góruje na listach przebojów na każdej platformie, a ostatnio zdetronizowała Call of Duty jako najpopularniejsza gra na Xbox Live. Świat, innymi słowy, oszalał.

SHD
O-NEG

Zaskoczenie? Nie – The Division wstrząsnęło nami już w 2013, w trakcie prezentacji-niespodzianki na E3. Zachwyciła nas jej nieziemska, faktycznie next-genowa oprawa graficzna i zaintrygował pomysł na przerażająco wiarygodne, pandemiczne postapo. Z drugiej strony jednak niepokojem napawały kolejne opóźnienia daty premiery (pierwotnie wydana miała być w 2014), a poniekąd także umiarkowany sukces podobnej, zdawałoby się, Destiny, która nie stała się, jak powinna, naszym przeznaczeniem i grą tysiąclecia. Na szczęście dzieło Massive i Ubisoftu jest podobne, ale jednak inne od tworu Bungie i Activision – także pod względem oczekiwanej długości życia.

Luźna współpraca solistów

The Division – miejmy za sobą wszelkie formalności – **to online'owa loot game, podobna nieco do World of Warcraft, Borderlands, Destiny**. Przybrała dla niepoznaki formę relatywnie realistycznej strzelanki z osłonami (system „klejenia się" do nich i poruszania się pomiędzy nimi jest prosty, ale skuteczny), którą najlepiej uprawiać w cztery osoby, ale da się także względnie sprawnie solować. Przy okazji to jedna z tych sprytnych produkcji, które nie wymuszają na graczu socjalizacji – tutaj grupowanie się jest najzupełniej naturalne, całkowicie bezbolesne i niemal automatyczne. W dodatku naprawdę użyteczne staje się jakoś w połowie drogi na szczyt, kiedy każdy z potencjalnych sprzymierzeńców wie już, jak trzymać broń i gdzie strzelać. Odpada tym samym frustracja wynikająca z obcowania z „sojusznikami", z których więcej jest szkody niż pożytku.

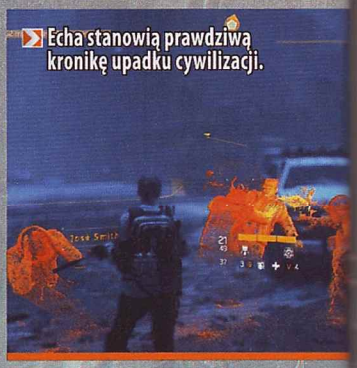
Sednem gry jest kampania fabularna oparta na jednej z ciekawszych historii, jakie opowiedziały nam gry w ostatnich latach. W skrócie – wskutek działania śmiertelnego wirusa Nowy Jork stał się miastem duchów. Część Manhattanu objęto ścisłą kwarantanną, dzielnice wokół epicentrum pandemii ewakuowano, a miasto stało się strefą wojny pomiędzy bandami złoczyńców i siłami rządowymi spod znaku JTF (Joint Task Force), usiłującymi rozpaczliwie utrzymać pozory ładu. Do tych ostatnich należą także agenci tytułowej Division (w polskim tłumaczeniu bez rodzajnika „the") – ultratajnej jednostki podległej departamentowi spraw wewnętrznych, stworzonej do radzenia sobie w sytuacjach, kiedy wszystko inne, włącznie z wojskiem, przestaje wystarczać. Gracz stanowi przy tym, co ciekawe, drugą falę takowych i jednym z jego zadań będzie odkrycie zagadki, co też tak naprawdę stało się z agentami pierwszego rzutu.

Fabuła przy tym, i to kolejny plus na rzecz gry, nie narzuca się graczowi, nie wymusza rozważań nad kondycją rodzaju ludzkiego, ba – nie czyni z następnych odkryć istoty problemu nieprzerywalnych przerywników filmowych. Dla większości stanowić będzie jedynie uzasadnienie dla niecodziennej, było nie było, sytuacji, w której hasa się po Nowym Jorku z AK-47. Z drugiej strony historia jest gdzieś w tle i każdy weźmie z niej tyle, ile zechce. Kolekcjonerzy poskładają więc sobie to całe studium upadku cywilizacji z ech (czyli rekonstrukcji zdarzeń na podstawie danych wywiadu), raportów służb, które próbowały i poległy, wiadomości głosowych na znajdowanych smartfonach czy zduszonych rozmów w którymś z zabarykadowanych mieszkań.

Jak nie kijem go, to pałką

Dla większości graczy, czyt. agentów, główny problem stanowić jednak będzie decyzja, czy używać lekkiego karabinu maszynowego, czy raczej snajperki. Rozwiązanie

Wy widzicie ambulans, agent Division – osłonę.


Echa stanowią prawdziwą kronikę upadku cywilizacji.

Znakomita sieciowa loot game w formie strzelaniny z osłonami.

w przypadku The Division jest proste – jak chcesz, jak wolisz, jak lubisz. **W grze nie istnieje sztywny system klasowy, limitujący dostęp do nowych zabawek.** Nawet specjalizacje aż do endgame'u traktować można swobodnie, zmieniając je w zależności od tego, który z elementów wyposażenia oferuje akurat najlepszy bonus. Nic też nie stoi na przeszkodzie, by grając samemu, stosować build dla solistów (np. z uberpingiem i wzmocnioną wieżyczką), a w grupie przeistaczać się w dedykowanego medyka, zdolnego resuscytować na odległość. W tym zresztą jak dla mnie tkwi jedna z przewag nad Destiny – tutaj tanka od healera dzieli tylko parę kliknięć i grupy mogą mieć naprawdę świetną synergię.

Fantastyczne w The Division jest też to, że nie ma limitu obciążenia, a w praktyce także miejsc w ogromnym plecaku, bo śmieci można w każdej chwili przerobić na komponenty do craftingu. Nie pojawia się więc problem, by dźwigać aż kilkanaście sztuk broni i doraźnie używać tej, która w danych miejscu i chwili sprawdza się najlepiej. Nawet modyfikowanie oręża, przynajmniej na razie, przy stosowaniu tych wszystkich tłumików, uchwytów i powiększonych magazynków, to kwestia paru chwil i kliknięć. Być może za jakiś czas, w chwili pojawienia się rajdów czy choćby wymiany pomiędzy graczami, pojawią się unikatowe ulepszenia, które przypiszą się do broni na stałe, jednak na razie nie ma czegoś takiego jak „bind on equip".

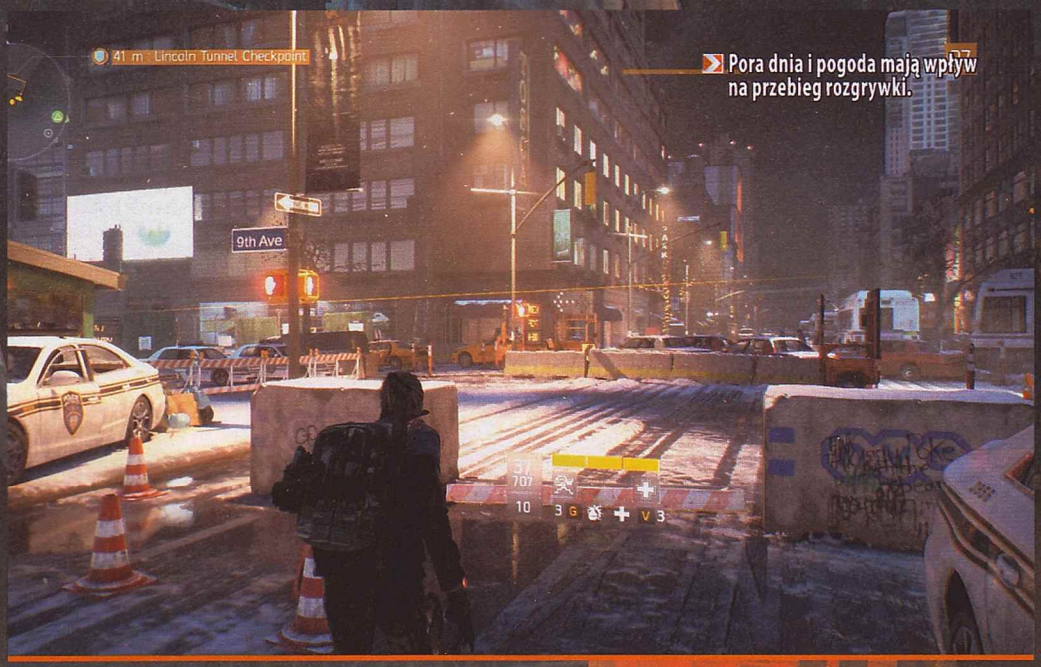
Esencją The Division jest, jak na loot game przystało, łup, czyli z grubsza broń i stroje. Broń dzieli się na rodzaje – od pistoletów i rewolwerów, przez pistolety maszynowe, karabinki szturmowe i strzelby, po lekkie karabiny maszynowe i snajperki. Ponadto ważna jest jej jakość, czy bardziej rzadkość – od „używanych" po „topowe". To od niej zależy sumaryczna wartość statystyk i bonusów, dodawanych do charakterystyki używającego ich agenta. Podobne zróżnicowanie i stopniowanie istnieje w kwestii ubioru, przy czym, co ciekawe, istnie- »

Co dalej z The Division?

Ubisoft zapowiedział na ten rok trzy DLC, zwane tradycyjnie rozszerzeniami. Już w czerwcu pojawi się Podziemie (Underground), pozwalające zgłębić podmanhattan. Dotąd pod ziemię schodziliśmy jedynie parę razy – latem fabularnych powodów będzie więcej. Ponadto także latem premierę mieć będzie drugi dodatek – Przetrwanie (Survival), polegające na gromadzeniu zasobów w skrajnie niesprzyjających warunkach. I wreszcie zimą przyjdzie czas na Ostatni Bastion (Last Stand), wprowadzający nowych wrogów i być może fabularny zwrot akcji. Niestety, dokładnych szczegółów nie znamy, więc nie pozostaje nam nic innego jak cierpliwie czekać.

Na wrogów zwykle dobrze jest patrzeć z góry.

Nie było dotąd w grach miasta tak prawdziwego jak tutaj.



Pora dnia i pogoda mają wpływ na przebieg rozgrywki.

Co z aplikacjami towarzyszącymi?

Był czas, gdy do każdej wielkiej gry dołączana była obowiązkowo aplikacja towarzysząca. Chwilowa moda na nie minęła jednak, zdaje się, wraz z fascynacją tabletami. Szkoda, bo w przypadku The Division była rzeczywiście nadzwyczajna – pozwalała synchronicznie sterować dronem bojowym i w ten sposób, jako piąty członek drużyny, wspierać sprzymierzeńców. Niestety twórcy zrezygnowali z niej – twierdząc, że daje grupie nieuczciwą przewagę nad przeciwnikiem, i zwalniając dodatkowe moce przerobowe na potrzeby samej gry – latem 2015. Żadnego oficjalnego zastępstwa nie wprowadzono.

Headshoty brzmią supersoczyście i są zabójczo skuteczne.

je dodatkowa kategoria zdobyczy kosmetycznych: czapek, szalików, kurtek, spodni, butów – tego wszystkiego, co wyróżnia własnego agenta spośród tysięcy innych. Niemniej nawet one nie zmieniają faktu, że The Division to gra bardziej liczb niż skilla. *(Chyba że zechcesz używać snajperek, które mają dużo większe bonusy do obrażeń przy headshotach – wtedy skill zaczyna się liczyć bardziej od cyferek – dop. Al).*

Liczby nad głowami

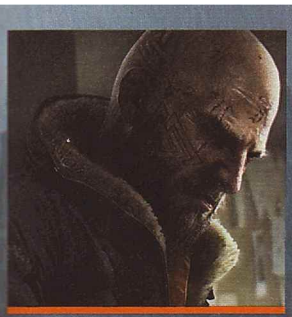
A to dlatego, że **w swej istocie to RPG w czystej formie**. Doświadczenie wypełniające paski poziomów aż do obecnego limitu 30 wpada za dosłownie wszystko: odstąpienie apteczki potrzebującemu, odkrycie lokacji, a nawet rozstrzeliwanie gołębi (mogą roznosić zarazę). Najbardziej wartościowe – bardzo zmyślnie – są przy tym rozbudowane i silnie uskryptowione misje fabularne, pozwalające odkryć sekrety „zielonej trucizny". W każdej z odkrywanych lokacji jest jednak parę dodatkowych misji pobocznych, jak również sztampowe wyzwania typu uwolnij, zdobądź, obroń. Ponadto w całej grze masa jest znajdziek – od śladów poprzedniej fali agentów Division, przez porzucone smartfony, po losowo generowane i odnawiające się cyklicznie skrzynie z łupem i komponentami do craftingu.

Światem gry jest nie tyle cały Nowy Jork, ile tylko Manhattan plus, w fabularnym wstępie-samouczku – fragment Brooklynu. To jednak wystarcza – przebiegnięcie całej mapy (w grze nie ma środków transportu innych niż szybka podróż) zajmuje ok. pół godziny czasu rzeczywistego. Samo zwiedzanie miasta odbywa się w sposób typowy dla wcześniejszych gier Ubisoftu – odkrywasz następne sąsiedztwa, otwierasz kryjówkę (coś w rodzaju lokalnego huba – celu szybkiej podróży) i odkrywasz powyższe aktywności. Tylko od ciebie zależy jednak, w jaki sposób i w jakiej kolejności zamierzasz rozprawić się z reprezentującymi je ikonami na mapie. Warto podejmować się też tych mniej ważnych, bo nagradzają nie tylko losowym łupem, ale także zasobami pozwalającymi rozbudować własną bazę – prawdziwe centrum strategiczne kontrofensywy Division w rejonie Manhattanu.

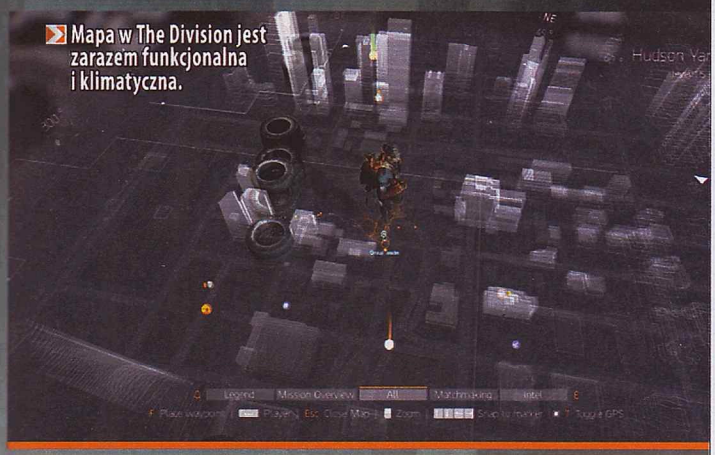
Dom w oku cyklonu

Centralna baza to prawdziwy dom agenta. Jest w niej miejsce dla handlarzy (swoją drogą dziwne, że jako ostatnia nadzieja nowojorczyków muszę płacić im ciężko zdobytymi dolarami) i trzy skrzydła – medyczne, techniczne, obronne – rozbudowywane z czasem. Jest przy tym całkowicie spersonalizowana, tj. reprezentuje własne postępy w grze. Każde z dziesięciu pomieszczeń tworzących skrzydło otwiera przy tym nowe zdolności i talenty, co oznacza, że to właśnie od stopnia „wyczyszczenia" mapy z misji dodatkowych zależy dostęp do innych, ciekawych zabawek i tym samym uniwersalność postaci. Niesamowite jest także to, że z czasem baza, jako prawdopodobnie ostatnie bezpieczne miejsce na Manhattanie, wypełnia się ocalałymi cywilami, dając poczucie zmiany, jaka dokonała się w mieście dzięki tobie.

Podoba mi się stopniowanie trudności gry, a właściwie dobranie stosownego poziomu do własnych możliwości i chęci. Nic nie stoi na przeszkodzie, by w trakcie levelowania wybrać się parę ulic dalej i popróbować powalczyć z wyższymi poziomami. Uwaga jednak, typowe dla gry wrażenie mocy broni bardzo słabnie – przeciwnicy chłoną pociski jak gąbka wodę. Można też spróbować zgrupować się i przetestować poziom trudny misji (solowanie ich nie jest wskazane, chyba że z kolei samemu będąc parę poziomów wyżej). Ponadto trudno się w The Division zablokować – zawsze jest coś do zrobienia i liczy się każda minuta w grze. I wreszcie, dla pechowców, których omija dobry łup, jest crafting ze zdobywanych planów i komponentów, który pozwala stworzyć wymarzoną snajperkę w miejsce tych wszystkich karabinów. Istnieje przy tym nawet opcja „przerzutu" cech po to, by lepiej dopasować broń do własnych preferencji.



W The Division, jak w większości MMORPG, liczy się endgame.



Mapa w The Division jest zarazem funkcjonalna i klimatyczna.

Pobudka w strefie mroku

Odrębnym światem w ramach The Division jest Strefa Mroku. Ta wypełnia całe centrum Manhattanu (dlatego robi się wokół niej ścieżkę w kształcie litery U) i z założenia stanowi arenę PvP pomiędzy graczami. Do starć zachęcać ma system „renegata", polującego na innych graczy, a ściślej ich łup. Ponadto „rogue" znacznie szybciej akumuluje reputację i rangi Strefy, która stanowi dodatkowy system rozwoju postaci. Są jednak także minusy: na zdrajców sprawy mają prawo zapolować lojaliści, co oznacza, że szanse przeżycia na tyle długo, by faktycznie wejść w posiadanie łupów, są minimalne. Bezpieczniej, choć mniej opłacalnie, jest więc grupować się z innymi graczami przeciw AI i regularnie wynosić łup ze strefy, nie ryzykując strat. Z drugiej strony Massive w patchach usiłuje zaktywizować ten aspekt rozgrywki, zwiększając m.in. szansę na topowy łup czy ilość specjalnej waluty, za którą takowy można kupić.

Nie sposób także nie wspomnieć choć w paru słowach o **autentycznie zachwycającej oprawie graficznej**. Odpowiada za nią autorski silnik Snowdrop, który jest naprawdę niesamowity, i nie mogę już doczekać się kolejnych gier Ubi wykorzystujących tę technologię. Największe wrażenie robi w niej ultrarealistyczne oświetlenie – i to niezależnie od pory doby czy pogody. Ogromny plus dla twórców z Massive (jak i wspomagających ich ekip Reflections i Annecy) za to również, że osadzili grę w sezonie świątecznym. Kontrast zwałów worków na śmieci (czy wręcz ciała) z radośnie mrugającymi lampkami jest porażający. Niesamowity jest wreszcie poziom szczegółowości tak ulic, jak wnętrz – tych jest stosunkowo niewiele i stanowią zwykle scenerie misji fabularnych i pobocznych. Obiektów – tych użytecznych, za którymi można się ukryć, i tych kosmetycznych, służących klimatowi – jest przy tym dużo i co więcej, spora część z nich ulega proceduralnym uszkodzeniom!

I dziś, i jutro, i za rok

Niewiarygodne wreszcie jest zróżnicowanie Manhattanu. Przed premierą, nawet w trakcie bety, zastanawiałem się, po ilu godzi- »

REKLAMA

REKLAMA

Misje fabularne są autentycznie niezapomniane.

Grupowanie się jest zupełnie naturalne i całkowicie bezbolesne.

Bardzo cieszy nas niesamowity potencjał rozwoju The Division.

nach poczuję znużenie jednym miastem. Na szczęście każde z sąsiedztw i każda z lokacji ma własny charakter – także dzięki odtworzeniu rzeczywistych atrakcji turystycznych Nowego Jorku. Nie ograniczyli się jednak tylko do wykorzystania Street View i potraktowali temat kreatywnie, tworząc scenerie realistycznego postapo, w którym stacje metra stanowią improwizowane kostnice, a jedna z niezapomnianych misji rozgrywa się w centrum handlowym, w którym w głośnikach brzmią pastorałki i pali się choinka... dosłownie. Iście filmowe jest także udźwiękowienie – dialogi w misjach fabularnych brzmią naturalnie (ciut za mocne zdaje się ich tłumaczenie na polski, ale to inna kwestia), świetnie brzmią też palba i wybuchy. Klimat podkreślany jest wreszcie przez **bardzo dobry ambientowy sountrack** skomponowany przez Olę Strandha.

Koniec końców **The Division zdaje się naprawdę dobrze przemyślane i równie sprawnie wykonane.** Jestem też zachwycony tempem wprowadzania zmian i poprawek – z niektórymi, choćby w interfejsie, twórcy zdążyli w czasie pomiędzy betami a premierą! Bardzo szybko eliminowane są także exploity mechaniki i wprowadzane modyfikacje w zbalansowaniu rozgrywki. Cieszy też wreszcie ogromny potencjał rozwoju i nadzieja, że na rozwinięcie formuły gry nie będziemy musieli czekać do sequela (tak, myślę o Destiny). Wystarczą przecież nowe dzielnice i nowe frakcje, bo system skalowania poziomu trudności już istnieje (po osiągnięciu aktualnego limitu doświadczenia przez gracza przeciwnicy w Strefie Mroku stają się mocniejsi). Już w kwietniu pojawić się mają rajdy i opcja wymiany łupu pomiędzy graczami. Na ten rok też zapowiedziane są już trzy duże DLC (więcej o nich w ramce). To oznacza, że będzie co robić aż do zimy, i to na razie nam wystarczy. Polecamy! |CDA|

OCENA

9

GRYWALNOŚĆ 9

WIDEO 9

AUDIO 9

- + świetnie zrobiona strzelanina z osłonami
- + elastyczny system rozwoju postaci
- + zróżnicowanie lokacji i łupów
- + niesamowita oprawa graficzna
- + kapitalne udźwiękowienie
- + daje radochę od wstępu po endgame
- − powtarzalność przeciwników
- − wymaga czterech wątków procesora

Okiem enkiego

OCENA 9

Niemal do samego końca nie wierzyłem w ten tytuł – dopiero głód wrażeń po zakończeniu zamkniętej bety przekonał mnie do usprawnienia komputera i rzucenia się do kompulsywnego levelowania już od dnia premiery. Podoba mi się szybkość, z jaką da się piąć po drabince doświadczenia, podoba mi się wyraźne zróżnicowanie sposobu działania każdej z klas broni, podoba mi się również obecny stan Dark Zone jako strefy, w której, co prawda, możesz dostać dwadzieścia kulek w plecy od innych graczy, ale ci w dużej mierze stawiają na doraźną współpracę i pomoc nieznajomym. Jestem wreszcie zachwycony oprawą graficzną, która m.in. dzięki umiejętnej zabawie porami dnia i warunkami pogodowymi nigdy nie czyni potencjalnie monotonnej miejskiej dżungli nudną. Teraz, na 30. levelu, wciąż wpadam do Mrocznej Strefy, by pościerać się z bossami w podziemiach, bo system umiejętności i dynamicznego chowania się za osłonami bawi mnie nieodmiennie. Polecam mój pecetowy gameplay na płycie.

Okiem Allora

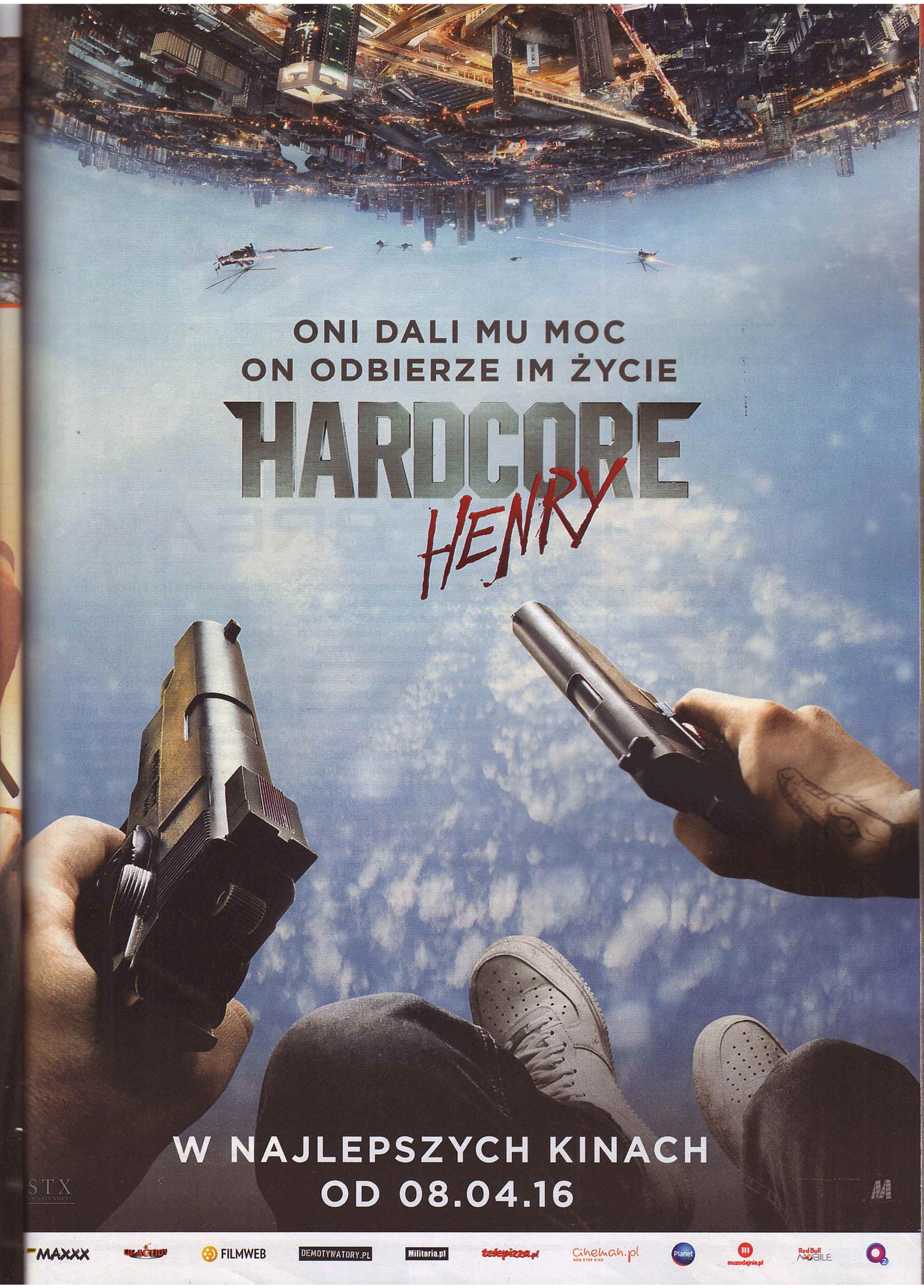
OCENA 9

Beta była niezła, ale jakoś mnie nie porwała. Z kolei przygodę z wersją pełną zacząłem od konieczności znalezienia rozwiązania błędu Delta 20000984. Ale za to gdy już The Division u mnie ruszyło... Myślałem, że po latach spędzonych w World of Warcraft będę na takie rzeczy odporny. Ale nie, syndrom jeszcze jednej misji dopadł mnie przerażająco szybko. Trudno to jednak uznać za wadę. Zresztą tych w tej produkcji w zasadzie nie ma. Wygląda świetnie, mechanika daje radę, system chowania się za osłonami wymusza taktyczne myślenie (i nie denerwuje), bronie brzmią soczyście, a walki z bossami, choć może niezbyt realistyczne i często kończące się śmiercią, udowadniają, że da się zrobić w MMO system checkpointów, które nie będą psuły zabawy, wymuszając przestoje. Jeśli miałbym się do czegoś przyczepić, to do lekkiego znużenia, które pojawiło się po trzech dniach hardkorowego ratowania Nowego Jorku, ale dzień przerwy wystarczył, by zechciało mi się ponownie.

Okiem Krigora

OCENA 9

Gram na PS4 i generalnie podzielam opinie gema co do grywalności. Po tym, jak swym prymitywizmem i zmęczeniem materiału brutalnie odrzucił mnie Pre-Sequel Borderlands, szukałem gry, która miałaby podobny styl rozgrywki, ale jednocześnie dała odpocząć od krzykliwej formy. The Division trafiło w dziesiątkę – to produkcja bardziej stonowana, ale zarazem pełna niesamowicie wręcz dopieszczonych szczegółów. Pozwala przyjemnie przyhardkorzyć, ale i świetnie nadaje się do tego, by wskoczyć do niej na chwilę i zrobić parę misji. Nie ma za bardzo do czego się przyczepić – poza jakimiś nieistotnymi szczegółami. A to w większości grup pojawia się jakiś Alex, co trochę irytuje, jak się wsłuchasz w gadki przeciwników, a to gdzieś na horyzoncie widać spawnujących się wrogów, a to znów biegające szczury są duchami przenikającymi przez sterty śmieci. Jak ktoś zna Watch Dogs, zauważy czasem recykling obiektów i tekstur. Nie zmienia to jednak faktu, że mamy hit, w który warto zagrać.


ONI DALI MU MOC
ON ODBIERZE IM ŻYCIE
HARDCORE
HENRY
W NAJLEPSZYCH KINACH
OD 08.04.16
STX
MAXXX
FILMWEB
DEMOTYWATORY.PL
Militaria.pl
telepizza.pl
Cinelman.pl
Planet
muzodajnia.pl
Red Bull MOBILE

PEGI 12

PRODUCENT: REMEDY ENTERTAINMENT
DYSTRYBUTOR: MICROSOFT
CENA: BRAK DANYCH (PC), 230 ZŁ (XBO)
WERSJA PL: BRAK
MULTI: BRAK

GRALIŚMY NA: XBO
DEMO: BRAK
PC: WIN 10, CPU 2,7 GHZ, 8 GB RAM, GF GTX 760/AMD R7 260X

GATUNEK: AKCJA/PRZYGODOWA

Przychodzą do baru Max, Alan i...: **Papkin**

Pojawia się coś, co „jeśli wpadnie w niepowołane ręce", to „na zawsze zmieni rzeczywistość, jaką znamy". Wpada. Bohaterowie czują, że „musi być inna droga", ale „porozmawiają o tym, kiedy już uratują świat". Tymczasem ich przeciwnik chce „zbudować od podstaw nową, lepszą Ziemię". Witajcie w esencji thrillerów z wieczornego pasma Polsatu, witajcie w...

JACK JOYCE: Niezłe zderzaki.
BETH WILDER: Haha, JACK JOYCE, przystojny, męski muskularny kochanku, jesteś tak zabawny!

QUANTUM BREAK

JACK JOYCE(*), protagonista, i PAUL SEREME, genialny fizyk, uruchamiają wehikuł czasu. Chwilę później na scenę wkracza WILLIAM JOYCE, brat JACKA JOYCE'A, a zarazem genialniejszy fizyk, który próbuje duet przestrzec, że manipulowanie kontinuum to zła rzecz jest. Eksperyment kończy się atakiem żołnierzy korporacji Monarch, brawurową ucieczką i zepsuciem czasu, który – jak stwierdza WILLIAM JOYCE, brat JACKA JOYCE'A – „jest jajkiem, które właśnie się rozbiło".

<Klaps!>

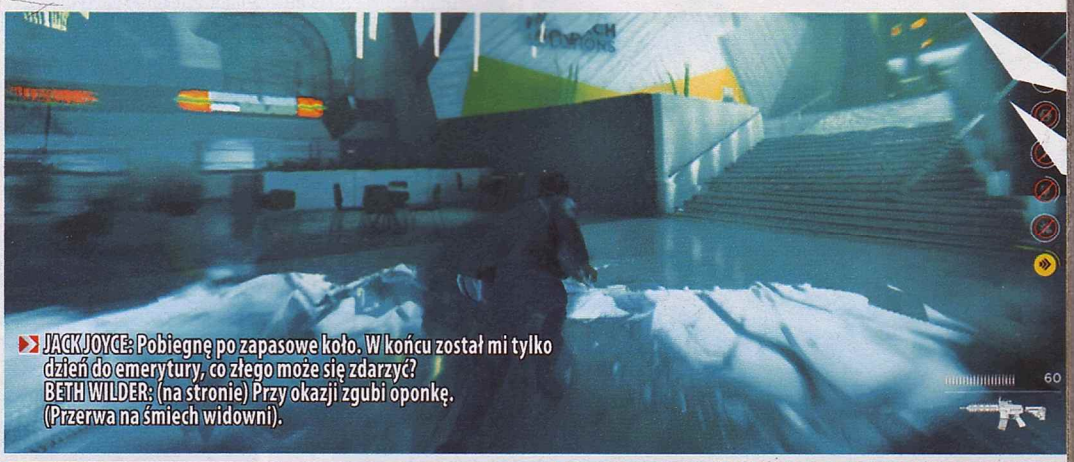
Fabuły zogniskowane wokół podróży w czasie to, niejako siłą rzeczy, piramidalne bzdury. A podchodzenie do nich ze szkiełkiem i okiem musi skutkować wytknięciem scenarzystom paradoksów. Skoro w pierwszym „Powrocie do przyszłości" Marty poznał młodsze wersje własnych rodziców, ci powinni rozpoznać w dorastającym synu przybysza z przyszłości. T-1000 nie może w drugim „Terminatorze" wykonać swojego zadania, bo gdyby zabił Johna Connora, nie zostałby przecież wybudowany i nie mógłby cofnąć się w czasie, by zabić Johna Connora. Ażeby wyzbyć się podobnych wątpliwości, widz (czy gracz) jest zmuszony założyć sobie na oczy klapki konwencji.

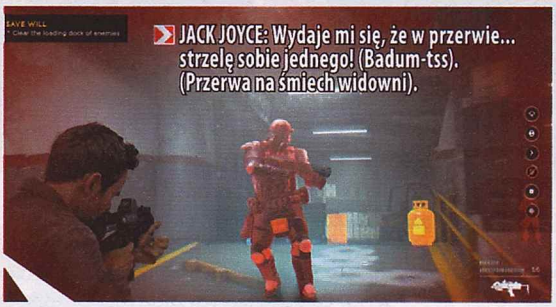
Sęk w tym, że Remedy nie robi absolutnie nic, by dać odbiorcy powód do udawania, że chrononautyka ma jakiś tam sens. Zamiast tego serwuje mu **futurystyczny thriller, powielający najgorsze klisze i obawiający się wykroczyć poza gatunkowe ABC**. Owszem, thriller nieźle zagrany. A choć resztę obsady przyćmiewają wcielający się w szwarccharaktery Aiden Gillen (Littlefinger z „Gry o Tron") i Lance Reddick (Daniels z „The Wire"), nie brak tu i innych pracowników Fabryki Snów, którzy na gaże zasłużyli. JACKA JOYCE'A sportretował Shawn Ashmore, dobry aktor, którego nakłoniono, by użyczył głosu i twarzy postaci absolutnie żadnej. „Bohaterowi", jakiego osobowość da się opisać jednym przymiotnikiem („zadziorna"), którego romantyczną relację z jedną z postaci ledwie zarysowano, w dodatku między potencjalnymi kochankami zupełnie nie czuć chemii. Pojawia się też twardy gliniarz, którego konformistyczne postępowanie scenarzyści postanowili usprawiedliwić bodaj najbardziej ograną motywacją w historii lepienia ogranych motywacji twardych gliniarzy: ciężarną żoną. A kiedy już gra nie topi nas w sztampie, podtapia w głupocie, zapraszając do dramatu czarnoskórego chyba-szamana, zakrapiającego sobie do oczu czas.

<Plask!>

Choć palce świerzbią, musimy zaprzestać na zarysowaniu fabularnego podglebia. Powód jest prozaiczny: wraz z wersją recenzencką otrzymaliśmy również przestrogę, o jakich elementach skryptu NIE pisać. Skądinąd cwany wybieg, bo gdyby nie taki kaganiec, musielibyśmy pisać źle. Powiem zatem enigmatycznie: **to film, w którym rzekomo bardzo mądre postacie robią bardzo głupie rzeczy**. To film, którego pierwszy rozdział pachnie jednym z najbardziej zaoranych zwrotów akcji w historii i jak się okazuje – słusznie ten zapach identyfikujemy. To film, który chciałem pokochać, przekonując się, że „przecież zaraz się podniesie", „zaraz wydarzy się ten błyskotliwy twist, który wydobędzie historię z pułapki banału". Ale to też film, w którym „zaraz" nigdy nie nadeszło.

(*) Ponieważ to takie superfajowskie postacie, ich personalia są przez pozostałych wymawiane z wyczuwalną emfazą. No i wszyscy mówią o wszystkich imieniem & nazwiskiem.





Następca Alana Wake'a miał być w prowadzeniu narracji gier nową jakością. Remedy wpadło na ryzykowny pomysł i postanowiło spleść grywalne sekwencje i cutsceny (liczne!) na silniku gry z odcinkami serialu, w jakim udział biorą żywi aktorzy. Zamysł zły nie był, zwłaszcza że towarzyszący Alanowi webserial „Bright Falls" wcale nie straszył wykonaniem, ba – dało się w nim wyczuć okruchy „Miasteczka Twin Peaks"! W dodatku dwudziestominutowe „przerywniki" live-action miały ukazywać akcję z perspektywy czarnych charakterów i przekazywać fabularne lejce postaciom pobocznym. Sęk w tym, że materiał filmowy nijak nie usprawiedliwia swojej obecności.

Stoi w rozkroku między kiepskim filmem a uczciwą grą.

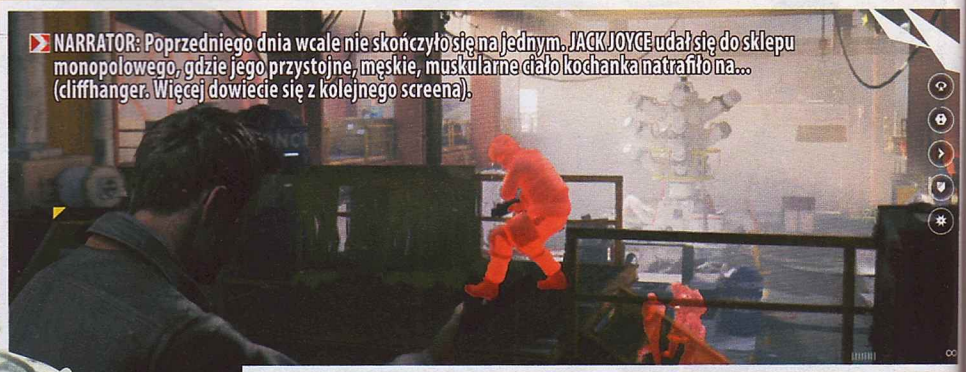
Uczciwie trzeba powiedzieć, że zadanie było karkołomne. Projekt ewidentnie nie cierpiał na nadmiernie rozbuchany budżet, a odpowiadająca za niego ekipa została postawiona przed misją nakręcenia serialu, który będzie udawał większy, niż jest w istocie. Tyle tylko, że bohaterowie, rzekomo najbogatsi i najbardziej wpływowi ludzie, jakich zrodziła trzecia planeta od słońca, rozbijają się po pustych, brzydkich przestrzeniach i organizują luksusowe bibki, w których uczestniczą jakieś trzy osoby. Zabrakło jednak nie tylko statystów (którzy licznie pojawiają się w raptem jednej sekwencji), ale i profesjonalizmu. Dowodem przeraźliwie poszatkowane, chaotyczne ujęcia walk i strzelanin, niespecjalne efekty specjalne („zatrzymana w czasie" mewa, która wygląda jak przeklejona z jakiegoś stocka z darmowymi rysunkami, czy postać, która przed „zastygnięciem w czasie" straszy białą obwódką wokół własnej sylwetki). Rzecz leży na polu zdjęć i kompozycji planu. Nader szybko widz odkrywa też iluzoryczność podejmowanych podczas rozgrywki „wyborów", które gra stara się nam przedstawić jako coś diablo istotnego, a które skutkują bardzo symboliczną podmianką kilku scen.

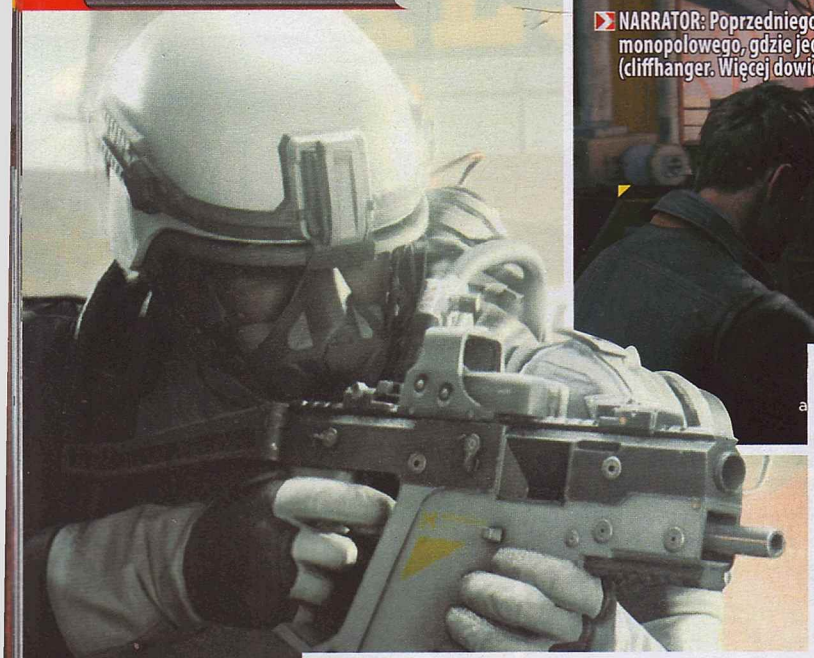
<Szelest papieru!>

Żeby poznać całą historię, trzeba też wyhodować w sobie zaburzenie obsesyjno-kompulsywne, pomocne w odszukaniu i wczytaniu się w ponad setkę dokumentów/maili/notatek (często będąc wówczas poganianym przez NPC-ów, którzy nijak nie chcą nam na spokojną lekturę zezwolić). I właśnie w tym względzie „rewolucja", jaką Remedy chciało przeprowadzić, rozbija się o zachowawcze czytanie karteluszek rodem z symulatora spacerowicza. Każda z postaci cierpi na narcyzm i potrzebuje zapisać każdą, nawet najbardziej błahą myśl (ewentualnie głośno ją wyartykułować w pustym pomieszczeniu). Niczym dziwnym nie jest tłumaczenie tajnego spisku w serii kilkunastu bardzo szczegółowych maili, jakie to zresztą uczestnicy intrygi pozostawią na niezabezpieczonych hasłem, sąsiadujących ze sobą laptopach, do których dostęp ma nawet zamiatający budynek cieć. Swoją drogą – rzeczone wyznania rażą sztucznością. W świecie Quantum Breaka wszyscy piszą do siebie tak, by o ich sekretnych sekretach i tajemniczych tajemnicach mógł dowiedzieć się każdy – szczegółowo i kwieciście, bez skrótów, bez mrugnięć oka, bez subtelności. **Panowie scenarzyści – nie tak się opowiada historie!**

Razi w tym wszystkim fakt, że by nam to średnio ciekawe tło wyłożyć, Remedy zniwelowało do minimum swój znak rozpoznawczy: komediowe akcenty, przez które w ich poprzednich grach chciało się zaglądać pod każdy kamień. Nie ma tu klimatycznych audycji radiowych, nie ma „Night Springs" z Alana Wake'a, nie ma „Kapitana BaseBallBat-Boya" z Maksa Payne'a. Jest jeden (!) odcinek parodii „Z Archiwum X" i rewelacyjny „Time Knife", ostrze wbite w mizerię fanfików i amatorskich scenariuszy do filmów. Cała reszta znajdziek to bądź świetliste plamy, przydatne przy rozwoju postaci, bądź wynurzenia osób dramatu, które muszą się przed sobą i przed kolegami wyspowiadać z każdego wyjścia do toalety.

Oprawa, w rozdzielczości 720p, prezentuje wyższe stany średnie (zgrabny antyaliasing, bohaterowie wykazują silne podobieństwo do użyczających im wizerunków aktorów, efekt „zamrożenia" czasu to wręcz wizualna wizytówka QB). Niestety zdarzają się dziwne spadki płynności – choć na szczęście głównie w przerywnikach – i „powidoki", jakie zostawiają za sobą postacie. Nie wspominając o arcydługich czasach ładowania (niekiedy podchodzących pod dwie minuty!). Dziwi, że tym razem Remedy zlekceważyło swój ważny zasób strategiczny. W pachnącym elektroniką soundtracku, zresztą nieciepiącym na chorobę współczesnych, wysokobudżetowych produkcji (tj. utopienie ścieżki dźwiękowej w orkiestrowych patosach), nie znalazło się bowiem miejsce dla Poets of the »





Fall/Old Gods of Asgard. Tradycyjnie wykoszto-wano się natomiast na numery zamykające każdy z rozdziałów-odcinków (powraca Nick Cave, a jakże!)

<Kaboom!>

Pora jednak na niespodziewany twist, jakiego tak bardzo brakuje fabule dziełka. **Po seryjnych kwękaniach na Quantum Break-interaktywną opowieść muszę bowiem zrehabilitować Quantum Break--shootera.** Gdy już JACK JOYCE i spółka opróżnią ślinianki, gra daje przemówić rewolwerom, shotgunom i karabinom. I są to sekwencje bardzo poetyckie. Nasz niecharyzmatyczny heros nie przykleja się do osłon (a jedynie zgina przed nimi kark), nie turla się po arenach i nie rzuca granatów. Zamiast tego jednak korzysta z mocy, jakie niespodziewanie odkrył w sobie po uruchomieniu wraz z PAULEM SEREMEM wehikułu czasu.

Gra bardzo szybko zdradza przed nami tajemnice systemu walki, ucząc dashowania, rozpościerania zatrzymującej pociski tarczy, „czasowej bańki" spowalniającej wrogie zbitki wielokątów, ataków w bullet timie, błyskawicznego podbiegania do przeciwników i masakrowania ich finisherami. W zestawie z możliwością skanowania pola walki ma się wrażenia bycia kontrolującym kontinuum półbogiem, który swobodnie porusza się między pociskami, kąsając maluczkich i podejmując złowieszczy taniec z tymi, którzy mają dostęp do podobnych mu zdolności. Czai się w tym masa zabawy, która – w zestawie z kreatywnym projektem lokacji – jako tako uzasadnia istnienie gry. Szybko trafiamy na – przykładowo – miejscówki „zawieszone" w czasie, w których zniszczone przeszkody terenowe odnawiają się kilka chwil po eksplozji bądź stale lawirują między istnieniem a entropią. Dodajmy do tego **nader sensowną AI: przeciwnicy prowadzą ataki w sposób skoordynowany, flankują**, co i rusz próbują nas zajść od tyłu i nacierają z kilku pięter równocześnie. W końcowej walce przytomnie trzymają zaś pozycje, nie dając się wywabić z matecznika, w którym mają faktyczną przewagę. To dynamiczne, bardzo przyjemne sekwencje. Chwalę je dopiero w tym miejscu z prostej przyczyny: wyraźnie częściej zdarza nam się szukać żółtych znaczników, oznaczających spisane bleblanie czwartoligowej postaci pobocznej o tym, jak to uczestniczy w trzeciorzędnym wątku, niż uczestniczyć w zajmujących wymianach ognia.

Drugie ale, jakie muszę wobec starć wystosować, to fakt, że nikt tego „bycia półbogiem" nie temperuje. Na normalu gra jest w stanie przysporzyć trudności raz, i to dopiero w finałowej walce. Częściowo dlatego, że rzuca naprzeciw nam mrowie wrogów, częściowo przez błąd projektowy – końcowy boss dysponuje atakiem, który natychmiast zabija naszego chrononautę. Niby sygnalizuje nam uderzenie podświetleniem okolicy na czerwono, ale światło pada również na elementy lokacji nijak ciosem niezagrożone. Cała reszta starcia to zresztą do bólu tradycyjne „bij w maluczkich, uderz w szefa wszystkich szefów, gdy tylko ten opuści tarczę, cześć, pa, napisy końcowe".

<Klask, klask, klask>

No, w zasadzie nie do końca „końcowe", bo Remedy – wyraźnie dumne z patentu zastosowanego w finale Alana Wake'a – nijak historii nie zamyka. Po zainwestowaniu jakichś szesnastu godzin akcja brutalnie się przerywa, pozostawiając otwartym każdy z większych wątków (ba, niektóre – jak ten Liama – „wyciszono" zupełnie bez pomysłu).

Thriller, jakich wiele, shooter, jakich mało.

Problem w tym, że... ja wcale nie chcę do tej historii wracać, bo tytuł nijak nie dał mi ku temu powodu. **Nie obchodzi mnie Quantum Break, nie wierzę w postaci występujące w Quantum Breaku**, nie chcę spędzić kolejnych kwadransów na walkowaniu wraz z Quantum Breakiem gatunkowych schematów. Jeżeli powstałby spin-off sklecony na modłę American Nightmare, taki, który stawia fabularne fikoły na drugim miejscu, dając graczowi pobawić się mechaniką – pewnie, jestem za. Jakoś przecierpię także DLC, jakie – w rozsądnym interwale – dopiszą do gry kilka tysięcy znaków. Uczciwy „sezon drugi" (bo też Remedy swoim zwyczajem wystylizowało produkcję na serial) to dla mnie za dużo.

Gdybym dysponował wehikułem czasu, to – na miejscu Sama Lake'a – cofnąłbym się te trzy lata, jakie poświęcono na produkcję Quantum Breaka i bądź wstrzymał prace, bądź zaangażował w nie coś więcej niż własny autorytet (Lake jest dyrektorem kreatywnym produkcji, nie scenarzystą). Jak jednak uczy gra – historię zmienić trudno. A właśnie od zmiany „historii" wypadałoby zacząć. |CDA|

Alan Wake 2

Że Remedy chce/chciało dopisać do swojej „historii Stephena Kinga" dodatkowych kilka linijek, nie jest wcale tajemnicą. W kwietniu zeszłego roku do sieci wyciekł prototyp potencjalnego sequela, nieco później Lake, zagadnięty przez dziennikarzy Game Informera, potwierdził, iż studio ma chętkę, by raz jeszcze wcisnąć nam do dłoni latarki. Chwilę później w amerykańskim urzędzie zarejestrowano znak handlowy Alan Wake's Return (który ostatecznie okazał się zwiastunem... internetowego serialu). W Quantum Breaku czuć zresztą tęsknotę za marką. Podczas przebieżki przez Riverport natrafiamy na książkę „Sudden Stop", powieść Wake'a (zresztą z dedykacją dla jednej z bohaterek nowego tytułu). W biurach Monarchu spotykamy również dziewczynę ogrywającą pierwszą część serii (i nucącą „Children of the Elder God"!) oraz bonusowy odcinek „Night Springs" (fikcyjnego serialu, jakim raczyliśmy się podczas gry w AW).

QUANTUM BREAK

OCENA

6

GRYWALNOŚĆ 6
WIDEO 8
AUDIO 9

+ grywalne, pomysłowe walki
+ dobre aktorstwo, sporo znanych nazwisk
+ spójna, przyjemna ścieżka dźwiękowa
+ gratis dostajemy Alana Wake'a z DLC

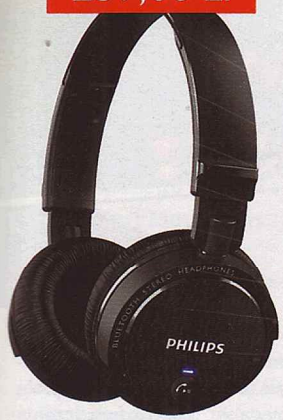
– wyjątkowo niesubtelny sposób opowiadania historii
– tak sobie poprowadzony, niezbyt dobry wątek główny
– najmniej charyzmatyczny protagonista sezonu
– serialowy śmietnik wątków i postaci
– niepotrzebnie próbuje być „interaktywnym doświadczeniem"
– po takim finale można spodziewać się sequelu

za10groszy®
by wellbid

PROMOCJA!
Teraz 20% extra!
Przy rejestracji wpisz kod **CDACTION**

Tylko nowe markowe produkty
95% TANIEJ!

1 zł
~~259,00 zł~~



3 zł
~~547,00 zł~~

8 zł
~~2 035,00 zł~~

5 zł
~~124,00 zł~~

JUŻ PONAD 1000 000 ZAKOŃCZONYCH AUKCJI!

Promocja trwa od 1.04 do 10.05.2016 r.
Szczegóły promocji dostępne na blog.za10groszy.pl

PEGI 16

- PRODUCENT: THE MOLASSES FLOOD
- DYSTRYBUTOR: NP. STEAM, XBL
- CENA: OK. 80 ZŁ (20 $, PC), 70 ZŁ (XBO)
- WERSJA PL: NAPISY
- MULTI: BRAK
- GRALIŚMY NA: PC
- DEMO: BRAK
- PC: WIN 7/8/10, CPU 2 X 2,5 GHZ, 4 GB RAM, GRAFIKA ZGODNA Z DX 11

GATUNEK: SURVIVAL

W nieobandażowane rany wdaje się gronkowiec, a gdy chwyci posocznica, czas szykować się do restartu.

Ogień i zakażone mięso to najlepsza broń do walki z wilkami.

Nie każdy przystanek da się odwiedzić. I nie każdy warto.

THE FLAME IN THE FLOOD

Szyje czapki z łuku: **enki**

Najbardziej lubię moment, w którym główna bohaterka wysiada z tratwy na pomost. Delikatnie, niby mimochodem, gładzi wtedy pysk wiernego psa, pozwalając sobie na rzadki moment czułości w czasach, gdy walka o przeżycie to praca na trzy zmiany.

THE FLAME IN THE FLOOD

OCENA **7**

GRYWALNOŚĆ 7
WIDEO 7
AUDIO 9

- + świetny survival w drodze
- + syndrom „jeszcze tylko jednego przystanku"
- + sporo kombinowania
- + Ezop
- − liczne niedoróbki techniczne
- − przydałoby się większe zróżnicowanie graficzne regionów i lokacji
- − niska jakość polonizacji

Debiut The Molasses Flood ma w gruncie rzeczy tylko zarysy scenariusza, ale w niczym nie przeszkadza mu to opowiadać przejmującej historii. Mimo wyraźnej stylizacji grafiki, ciepłych barw i oparcia rozgrywki na generowaniu proceduralnym potrafił mnie chwycić za okolice dwunastnicy i ścisnąć, gdy tylko zdarzyło mi się bardziej wczuć w rolę samotnej podróżniczki po opuszczonych przyrzecznych portach, obozach, lasach i miasteczkach. Nie każdy będzie miał podobne odczucia, zwłaszcza jeżeli w międzyczasie oblezą go bugi, które w kodzie gry uwiły sobie całkiem spore gniazdo. Ale ta i tak się obroni.

ZPT na 6

Bohaterką The Flame in the Flood jest Skaut. Dziewczyna jest ogarnięta i zna się na survivalu. Umie zrobić filtr, wykorzystując szmaty, węgiel i pałkę wodną. Da radę wytworzyć nóż i młotek, skonstruować sidła i pułapki, upichcić penicylinowe pigułki, zbudować ster, nie wzbrania się również przed wycraftowaniem martwego królika ze złapanego żywego okazu. Wszystko, czego potrzebuje, zbiera w lokacjach, do których dobija swoją tratwą, nieustannie zmierzając w dół rzeki. Musi jeść, pić, spać i trzymać się ciepło, a także leczyć różnorakie dolegliwości – od zatruć pokarmowych po złamania, jeśli zdarzy się jej stanąć na drodze szarżującego dzika. W podróży towarzyszy jej pies Ezop, służąc dodatkowymi kieszeniami na przedmioty i zwracając uwagę na znajdźki. Razem, poprzez długie mile to spokojniejszego, to bardziej rwącego potoku, zwiedzają regiony opuszczonej Ameryki, próbując dopłynąć do kolejnego celu fabularnego (tryb kampanii) lub po prostu jak najdalej (tryb ciągły).

Prześwietny jest pomysł z nieustającym pozostawaniem w ruchu – zapewnia wyraźne poczucie stałego progresu, ale i pozwala zaskakiwać gracza. **W każdej rozgrywce generowany jest nowy świat**, a dwie podobnego rodzaju lokacje kryją w sobie różne fanty oraz zagrożenia (choć na pierwszy rzut oka mogą się od siebie nie różnić pod względem graficznym). Na to, co spotkamy w danej miejscówce, wpływają również pora doby i pogoda. Nocą prawie zawsze można się spodziewać głodnych, bojących się wyłącznie ognia wilków, a deszcz (niezawodne źródło czystej wody i przyczyna spadku

Jadłem robale, by przeżyć.

temperatury ciała) czasem pozbawia nas bezpiecznego schronienia przy ognisku oraz gasi pochodnię. Choć TFitF przegrywa pod względem złożoności z Don't Starve o kilka prostych, w podobny sposób zaprzęga mózg do kombinowania: kiedy spać, kiedy spływać, jakich ulepszeń tratwy i ubrania dokonać w pierwszej kolejności, czy ryzykować rany i złamania dla nieznanych, ale potencjalnie bardzo przydatnych przedmiotów. **Doświadczonemu podróżnikowi przejście kampanii zajmie nie dłużej niż dwie godziny, ale to w zdobywaniu tego doświadczenia kryje się tu największa przyjemność** i chociażby dla pojawiających się na przestrzeni całego tego czasu chwil tryumfu i strachu warto się grą zainteresować. Ale i niestety uzbroić się w cierpliwość.

Bear Gryzł

Chociaż tytuł jest miły dla oka, a utwory zagrane i zaśpiewane przez folkrockowego muzyka Chucka Ragana potrafią porwać jak silny nurt i wybijają jego warstwę audio wysoko ponad przeciętność, obecnie wspomniane bugi w kodzie skutecznie potrafią popsuć wrażenia z rozgrywki. **Robaki nie gryzą głęboko, ale za to często.** A to zatnie się audio, a to zniknie kursor, a to nagle zmieni się pogoda, a to gra wyrzuci do pulpitu (mowa o wersji PC). Miejscami miałem ochotę napchać nimi japę, jak bohaterka gry larwami, i soczyście rozgryźć, ale pozostawało mi tylko zgrzytnąć zębami, wyłączyć i włączyć jeszcze raz. A potem znów dobijałem do brzegu, znów wycieńczona, głodna i wychłodzona bohaterka kładła dłoń na pysku Ezopa i znów kombinowałem, jak jej pomóc. Za mną 12 godzin. Jeżeli twórcy poprawią to i owo i zabiorą się za dalszy rozwój gry, czeka mnie jeszcze co najmniej drugie tyle. |CDA|

Okiem 9kier

OCENA **8**

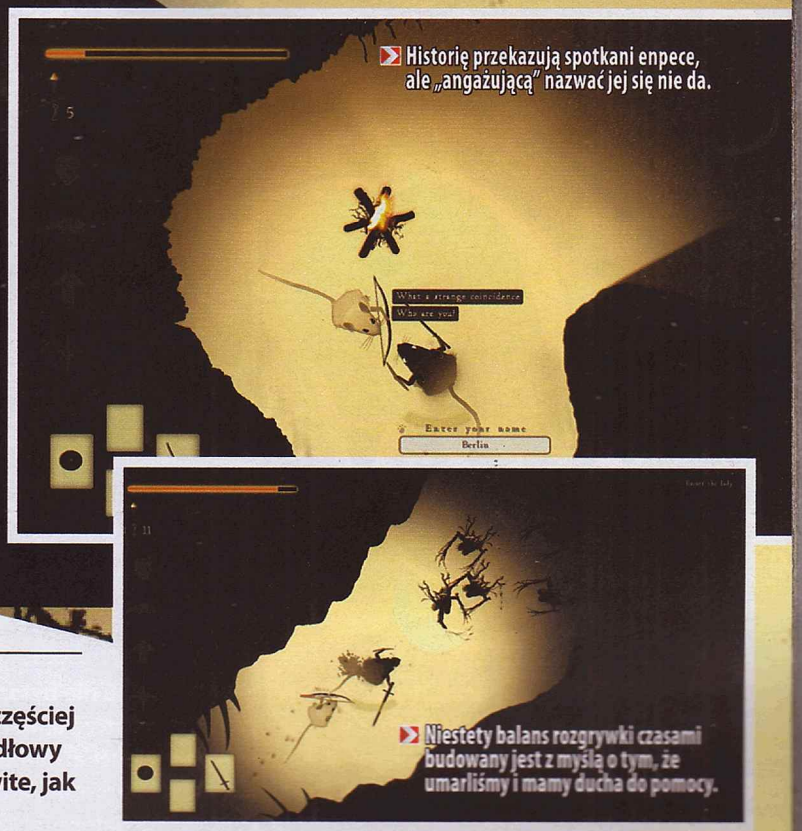
Mam za sobą 36 godzin spływania w dół rzeki, zbierania badyli, jedzenia tłustych robali i craftowania martwych królików. Gdyby nie uciążliwe bugi, których nie było w becie – zwłaszcza znikający kursor dał mi się we znaki – oraz powtarzalne lokacje, wystawiłabym 8+ lub 9 i namawiałabym naczelnych na znaczek jakości. W gatunku, który z reguły zachęca w końcu gracza do zbudowania farmy czy fortu, nieustanne koczownictwo jest czymś zaskakująco świeżym. Zwłaszcza gdy podróży towarzyszą wpadające w ucho melodie Chucka Ragana, pies umiejący wyniuchać skrzynkę z bandażem i silne emocje, jakich inne survivale nie były mi w stanie dostarczyć.

PEGI ?

PRODUCENT: DANIEL WRIGHT
DYSTRYBUTOR: STEAM
CENA: OK. 43 ZŁ (10 €)
WERSJA PL: BRAK
MULTI: BRAK
DEMO: BRAK
PC: PÓJDZIE I NA PRALCE

GATUNEK: SOULSLIKE

DARK MAUS



Nienawidzi pająków: **Berlin**

„Niedojrzali poeci imitują, dojrzali kradną", napisał T. S. Eliot w jednym ze swoich esejów, po czym doprecyzował, że źli najczęściej oszpecają to, co wzięli, a dobrzy potrafią zmienić materiał źródłowy w coś lepszego albo przynajmniej zupełnie innego. Niesamowite, jak ładnie DarkMaus wpisuje się w te proste zależności.

Daniel Wright za dnia jest starszym programistą grafiki w Epic Games, nocą zmienia się w indyka i dłubie przy własnych projektach. Kreatywny szał obudził się w nim, kiedy zagrał w Dark Souls: od pierwszego kontrolera rzuconego o ścianę, jak twierdzi, droga do miłości była dość zawiła, ale nieunikniona. Po napisach końcowych nie mógł już patrzeć na gry łatwe: nie czerpał z nich satysfakcji, nie chciało mu się tracić przy nich czasu. Niestety nie bardzo miał w czym przebierać, bo parę lat temu o podobne do Soulsów produkcje było trudno. Postanowił więc sam stworzyć sobie nową zabawkę.

Oczywiście nie mógł pozwolić sobie na kamerę TPP i porażająco skomplikowaną matematykę skalowania przedmiotów i crafting – postawił na **widok z lotu ptaka i dość proste mechanizmy RPG**, które każdy zrozumie w siedem sekund. Nie miał armii specjalistów zajmującej się modelami, teksturami i animacjami – zdecydował się na ascetyczną, elegancką oprawę 2D, która broni się spójnością, klimatem i przeróżnymi trikami maskującymi „skróty", z jakich musiał podczas produkcji korzystać. Sam sobie był przy tym wszystkim sterem, żeglarzem i okrętem, za co należą się spore brawa: efekt jego pracy trudno skomentować inaczej niż prostym „jasna cholera, jestem pod wrażeniem".

Tak samo, ale inaczej

Wyobraźcie sobie więc Dark Souls z kamerą zawieszoną wysoko nad bohaterem. Jeżeli przed oczami macie niektóre części Zeldy, ale zrobione dla dorosłych, to dobrze kombinujecie, bo produkowaniem czegoś takiego zajmuje się od lat From Software. DarkMaus, siłą rzeczy, realizuje ten sam schemat: to wiele godzin walki testującej wytrzymałość, cierpliwość i zmysł taktyczny gracza, z dorzuconymi tu i ówdzie elementami RPG, które mogą pomóc w przetrwaniu coraz trudniejszych przeszkód. Jeżeli „umiecie w Soulsy", będziecie umieli też w Mausa – wszystko, co się w tej grze dzieje, intuicyjnie przyjmiecie i zrozumiecie w kilka minut. W tym kryje się największa siła i jednocześnie największa słabość DarkMaus: bardzo łatwo powiedzieć, że to „po prostu" Dark Souls w 2D, bo podobieństw – na pierwszy rzut oka – jest aż za dużo.

Dopiero jeżeli ktoś będzie miał ochotę zastanowić się „dlaczego" i przeanalizować design Wrighta, zobaczy, że inaczej się nie dało (nie w pojedynkę, w ramach projektu robionego po godzinach). Wright wybrał sobie za inspirację coś, co było zaprojektowane bardzo, bardzo „ciasno", i kiedy próbował odejść od wypracowanej przez Japończyków formuły, niewielkie miał już pole do manewru. Niedużo więc w DarkMaus nowości: to raczej **bardzo dobre tłumaczenie gry akcji 3D na grę akcji 2D**. I nie ma w tym nic złego, szczególnie jeżeli wciąż mało wam Soulsów.

Inaczej, ale tak samo

Ale do niektórych problemów, które wygenerowało odchodzenie od designu Japończyków, Wright podszedł bardzo kreatywnie – i za to kolejne brawa się należą. Kiedy wyrzucił regenerujące się przy respawnie przedmioty leczące i zastąpił je wypadającymi z przeciwników znajdźkami jednorazowego użytku, stanął przed problemem grindu, jaki trawił chociażby Bloodborne'a. Zbalansował to, wprowadzając świetny trik: trasa, którą szliśmy, jest zapamiętywana i po śmierci porusza się po niej nasz duch (albo kilka) i pomaga nam w walce. Śmierć sprawia, że trudny segment staje się trochę łatwiejszy, a dzięki temu potrzeba leczenia się zmniejsza. Czasami potrafi to niestety doprowadzić do momentu, w którym celowo się zdycha kilka razy w określonych miejscach, żeby przywołać sobie pomoc... ale może nie ma sensu wchodzić aż tak głęboko w szczegóły? Jest dobrze. Jest naprawdę bardzo dobrze i nie żałuję ani godziny, którą spędziłem przed ekranem, a zaskakująco długie to coś się okazało.

Prawie Dark Souls w dwóch wymiarach.

Naprawdę podziwiam, ale tym razem z taryfą ulgową, bo to pierwszy tytuł, jaki Wright zrobił sam dla siebie i przez to imitował Soulsy może aż za bardzo. Miałbym z tym problem, gdyby sobie nie poradził. Widać w tym jednak tyle serca i talentu, że – chociaż na razie niedoświadczony – Wright to dobry poeta, który następnym razem pozwoli sobie na więcej. |CDA|

OCENA **8**

GRYWALNOŚĆ 8
WIDEO 8
AUDIO 8

+ dobre top-down Dark Souls
+ śliczniutkie
+ bardzo dobrze brzmi

− zbyt mało odchodzi od Soulsów
− widać, że Wrighta nie interesuje opowiadanie historii
− balans czasem siada, ale wiele z tego, co mógłbym tu wpisywać, poprawiane jest w regularnych patchach

PEGI ?

PRODUCENT: THE GAME KITCHEN
DYSTRYBUTOR: NP STEAM
CENA: OK. 56 ZŁ (13 €)
WERSJA PL: BRAK
MULTI: BRAK

DEMO: PROLOG (NA STRONIE INTERNETOWEJ)
PC: WIN XP/VISTA/7/8/10, CPU 2 X 1,6 GHZ, 1 GB RAM, GRAFIKA DOWOLNA

GATUNEK: PRZYGODOWA

The Last Door
SEZON 2

Nie musi widzieć: **9kier**

Przy posągu leży coś brązowego, coś, czego wcześniej tu nie było. Odznacza się na tle świeżego śniegu. Może być wszystkim. Zrzuconym z kamiennej figury zimowym płaszczem. Zawiniętymi w koc zwłokami dziecka. Martwym zającem. Za chwilę przespaceruję się po śniegu i podniosę dziwny kompas, ale nim to nastąpi, kupka pikseli może być wszystkim i moja wyobraźnia galopuje.

Mandragora co jakiś czas rusza się w ekwipunku.

Lubię realistyczną grafikę, ale kolejne odcinki pikselowego The Last Door utwierdzają mnie w przekonaniu, że nie jest potrzebna, by straszyć. Nie potrzeba tysięcy wielokątów, nie potrzeba wyskakujących zza rogu kreatur. Oczywiście strach będzie inny niż przy jumpscare'ach – bardziej wyrafinowany. To już nie prymitywny odruch mózgu, który w ułamku sekundy każe ci odsunąć się od monitora i zachłysnąć powietrzem, lecz stale rosnące napięcie, z którym musisz nieustannie walczyć. Najlepsze horrory to stresujące bestie, które rodzą się z niepewności gracza i najbardziej bazują na wyobraźni. Takie, przy których mózg próbuje cię zatrzymać, a umysł zachęca do tego, by brnąć w scenariusz.

Kiedy ptaki zamilkną...

Uważam, że moment, w którym ptaki w klatkach milkną i rozlega się dzwonek do drzwi, to jedna z najmocniejszych horrorowych scen, z jakimi miałam przyjemność obcować. Skamieniałam. Psychiatra znanego z serii Jeremiaha Devitta musiał przejść przez całą posiadłość po skrzypiącej posadzce, słysząc, jak otwierają się drzwi, a potem... Ach, samo myślenie o finale odcinka My Dearest Visitor – nieco przed połową drugiego sezonu – sprawia, że zasycha mi w gardle i czuję na rękach gęsią skórkę. Kiedy dwa lata temu siedziałam na materacu i poznawałam pierwsze rozdziały serii, czułam dokładnie to samo. The Game Kitchen stworzyło point'n'clickowe arcydzieło(*), które sprawiało wrażenie, jakby powstało z połączonych mocy Poego i Lovecrafta. (I jakby Poe pisał dialogi). Drugi sezon miał wiele ociekających klimatem momentów, ale jako całość nie dał rady przebić pierwszego.

Być może takie wrażenie pozostawił fakt, że **ogrywana przeze mnie wersja gry z oficjalnej strony internetowej była zabugowana**, choć błędy – niestety poważne, bo wymagające ode mnie restartowania i powtarzania dialogów – znalazłam na szczęście tylko w pierwszym odcinku. Być może chodziło o to, że drugi sezon, wieńczący rozpoczętą wcześniej historię, nie był tak tajemniczy i tak dobrze napisany, a **zamiast zmuszać do zadawania kolejnych pytań odpowiadał na te, które pojawiły się do tej pory**. Być może moje oczekiwania, narosłe przez dwa lata, były zbyt wygórowane, zwłaszcza że nie potrafię powiedzieć, co dokładnie sprawiło, że przez sporą część gry byłam jedynie zadowolona, a nie powalona na kolana. Tytuł ma mocne sceny otwierające kolejne rozdziały i w większości równie mocne zakończenia – niestety poza finałem ostatniego odcinka, który jest zaledwie w porządku – a doskonale udźwiękowioną czołówkę oglądałam za każdym razem z iskrami w oczach. Rzeźbiona klamka, stojący zegar, pełgający płomień świecy, portret kobiety, półotwarte, częściowo zasłonięte okno, wreszcie – siedzący na latarni kruk. Wszystko dopracowane, symboliczne i wiktoriańskie jak diabli.

...pojawi się Gość

Wygląda na to, że trzeci sezon nie powstanie, więc muszę się pożegnać. Powiedzieć „do widzenia" plugawym statuom, mrocznym cmentarzom, znalezionym listom, gęstej mgle, lasom i latarni morskiej na irlandzkiej wyspie. Wszystkiemu, co wywoływało we mnie niepokój samym tylko istnieniem i niepostrzeżenie wrosło w moje serce w swoim powolnym tempie. Wszystkiemu, czego nie potrafiłam wytłumaczyć, i wszystkiemu, czego nadal nie potrafię. Atmosferze, której prawdopodobnie nigdy nie uda mi się odtworzyć podczas sesji w „Zew Cthulhu", i bardzo oszczędnie dozowanej ścieżce dźwiękowej Carlosa Violi. Jeśli Lovecraft i Poe patrzą na The Game Kitchen z innego wymiaru, w ich oczach na pewno kręcą się łzy wzruszenia. **[CDA]**

(*) Z perspektywy czasu myślę, że recenzowana przeze mnie kolekcjonerska edycja pierwszego sezonu zasługiwała przynajmniej na dziewiątkę, a nie ósemkę z plusem.

Był sobie król, był sobie paź i była też królewna.

OCENA **8+**

GRYWALNOŚĆ 9
WIDEO 7
AUDIO 9

+ niesamowicie klimatyczna
+ doskonale udźwiękowiona
+ pozostawia pole dla wyobraźni

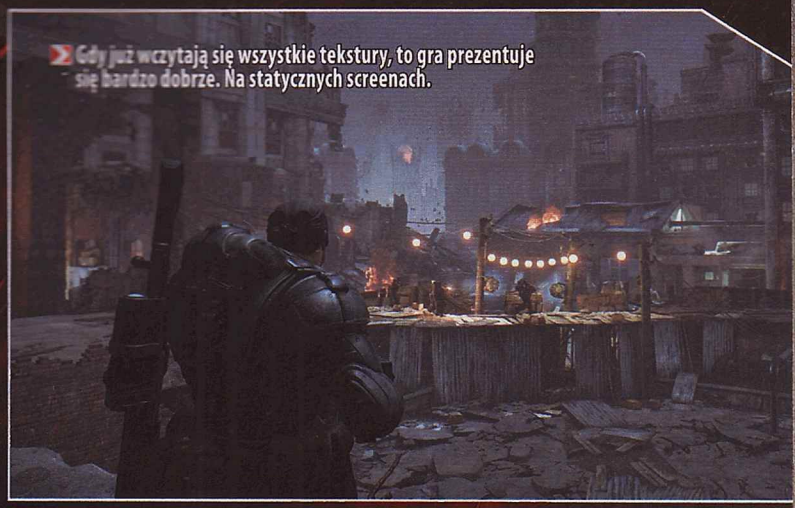
− zabugowany pierwszy rozdział
− zakończenie nie powala

PEGI 18

- PRODUCENT: EPIC GAMES/COALITION
- DYSTRYBUTOR: MICROSOFT
- CENA: 110 ZŁ (XBO), 130 ZŁ (PC)
- WERSJA PL: NAPISY
- MULTI: DO 16 OSÓB ONLINE
- GRALIŚMY NA: PC
- DEMO: BRAK
- PC: WIN 10, CPU 4 X 3,5 GHZ, 8 GB RAM, GF GTX 970/ AMD R9 290X, DIRECTX 12

GATUNEK: AKCJA

Zabawa w chowanego strzelanego w 4K.



Gdy już wczytają się wszystkie tekstury, to gra prezentuje się bardzo dobrze. Na statycznych screenach.

GEARS OF WAR ULTIMATE EDITION

Nie lubi postępu: **gem**

Mieli rację starożytni, mawiając „do trzech razy sztuczka, za czwartym nauczka". Trzeba mi było poprzestać na poprzednich trzech wersjach oryginalnego Gears of War i nie pchać się w bój po raz czwarty.

Zgubiła mnie ciekawość. Z Gears of War związany jestem od jego konsolowej premiery w 2006 i lubię tego „strzelanego w chowanego" tak bardzo, że ograłem każdą z późniejszych jego wersji i części. To oznacza, że pierwszy odcinek trylogii (Judgment to historia poboczna) zaliczyłem dotąd trzykrotnie – w pierwotnej odsłonie na X360, następnie poprawionej i uzupełnionej na PC i zupełnie niedawno w Ultimate Edition na XBO. Nic dziwnego, że na wieść o porcie tej ostatniej na **PC z obsługą DirectX 12 i rozdzielczości 4K** znów zaświeciły mi się oczy. Zwłaszcza że Gears of War stanowić miało wyraz odnowionego afektu Microsoftu do PC gamingu w ogóle. W tej sytuacji byłem nawet w stanie wytłumaczyć sobie wymóg posiadania Windowsa 10 – system zainstalowałem i toleruję, a postęp ma swą cenę. Co mogło pójść nie tak?

Gears of War: Ultimate Edition jest znakomita... ale nie na PC.

Jucha po pachy

Właściwie wszystko. Aż do teraz, do wersji „dla Windows 10", ubawu (i juchy) z Gears of War miałem po pachy. Najnowsze jej wcielenie jednak zdaje mi się nieznośne i ani myślę przestawać z nim dłużej, niż to niezbędne. I nie dlatego, że nagle przestały cieszyć mnie strzyżenie Szarańczy przy użyciu piły łańcuchowej lancera i wklikiwanie się w „sweet spot" podczas przeładowania magazynka. Cały problem stanowi **koszmarna optymalizacja gry**, przez co cała radocha z HD pryska jak łeb trepa trafionego ze snajperki. I żeby nie było – wiem, że tytuł wymaga dobrego sprzętu, ale w benchmarku zawartym w grze miałem w 1920 na 1200 średnio 55 klatek na sekundę. W praktyce jednak, w samej rozgrywce, miałem wrażenie, że gra nie przekracza 20. Zaciachy zdarzały się nawet w filmikach, które nie mają przecież prawa nie być idealnie płynne! Okazało się, że to przez... skopaną synchronizację pionową.

To jednak był dopiero początek problemów. Z niewyjaśnionych dla mnie względów nie wczytywała mi się część tekstur, przez co budynki wyglądały jak z PlayStation 2, stanowiąc przy tym potworny kontrast dla świetnych nowych modeli postaci i wrogów. Nasz własny redakcyjny Allor, ten od screenów, miał z kolei problem nawet z pozyskaniem gry ze sklepu (instalka waży ponad 50 GB), co zresztą skłoniło go do popełnienia całego elaboratu na temat aktualnej sytuacji gamingu na Win 10, który znajdziecie w Publicystyce. Tysiąc i jeden problemów z grą mają wreszcie użytkownicy forów. U części gra uruchamia się co drugi raz. U innych po śmierci lubi wyjść rozpaczać na pulpit. Poziom szczegółów tekstur ma tendencję do fluktuacji. Ponadto w grze brakuje SLI, wsparcia dla technologii G-Sync/Freesync oraz – ha! – split screena. Jeśli mój PC ma moc 4K i gram na 50 calach padem – w Full HD dałby chyba radę podzielić ekran?

PC gaming na XBO

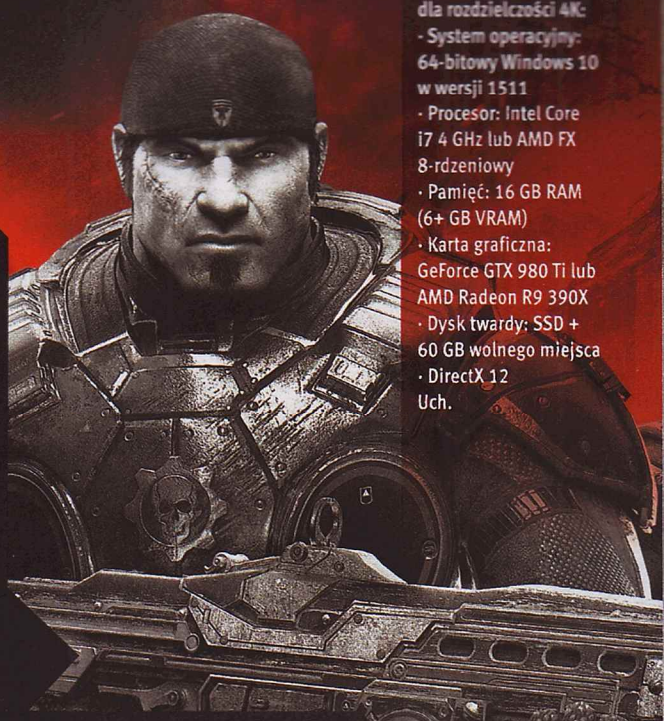
Koniec końców Gears of War: Ultimate Edition pozostaje fantastyczną grą – zwłaszcza w multi – ale tylko na XBO. Z tego też powodu wysłużonego lancera wieszam nad kominkiem aż do GoW 4, a na PC gaming w wydaniu Windows 10 nie zamierzam na razie patrzeć wcale.

PS Gdyby jakimś cudem udało się wyeliminować wszystkie problemy techniczne, gra zasługiwać będzie na 8. |CDA|

Cena postępu

Oficjalne zalecane wymagania systemowe dla rozdzielczości 4K:
- System operacyjny: 64-bitowy Windows 10 w wersji 1511
- Procesor: Intel Core i7 4 GHz lub AMD FX 8-rdzeniowy
- Pamięć: 16 GB RAM (6+ GB VRAM)
- Karta graficzna: GeForce GTX 980 Ti lub AMD Radeon R9 390X
- Dysk twardy: SSD + 60 GB wolnego miejsca
- DirectX 12

Uch.



OCENA

3

GRYWALNOŚĆ 2
WIDEO 7
AUDIO 8

+ w multi jest w porządku
– nawet nie wiem, od czego zacząć...

PEGI 16

PRODUCENT: PEARL ABYSS
DYSTRYBUTOR: DAUM GAMES
OPŁATY: JEDNORAZOWA OK. 130 ZŁ
WERSJA PL: BRAK
PC: WIN 7/8, CPU 2,9 GHZ, 4 GB RAM, GF GTS 250 LUB 9800 GTX/AMD HD 6770

GATUNEK: MMORPG

TYLKO ONLINE

BLACK DESERT ONLINE

Wciskał T oraz F: **spikain**

„Koreańskie MMO" ma już pejoratywny wydźwięk. Bo nie dość, że w Korei Południowej codziennie pojawia się jakaś gra z tego gatunku, to zazwyczaj niewiele różni się od poprzedniej. Siłą rzeczy znajdują się jednak perełki. Szkoda, że spojrzeliście już na dół i wiecie, że nie tym razem.

Za zbieractwo też jest exp.

Gimmicks

Żeby nie było, że nie wspominam o tym w recenzji: w grze są zmiany pór dnia z dynamicznym oświetleniem, zmiany klimatu wpływające na statystyki postaci, system włażenia na rzeczy udający parkur i wiele, wiele innych bzdetów, które brzmią bardzo ładnie, ale nie mają wpływu na faktyczną rozgrywkę.

OCENA **5**

GRYWALNOŚĆ 5
WIDEO 9
AUDIO 7

+ jedno z ładniejszych MMO
+ z jednym z fajniejszych systemów walki

– większość reklamowanych plusów to podpucha
– automatyczne chodzenie

Rozumiem powszechną pogardę, z jaką traktuje się koreańskie MMORPG, ale nie jestem w stanie jej podzielać. Naciąłem się wiele razy, ale z grami takimi jak Ragnarok Online czy Vindictus wiążę wiele ciepłych wspomnień. Na każdego wybitnego ArcheAge'a przypada nędzne Blade & Soul, więc zazwyczaj nastawiony jestem pozytywnie. Zwłaszcza kiedy zewsząd słychać tylko pochwały jak w przypadku Black Desert Online. To gra, o której mówiło się przed premierą dużo dobrego. Głównie na temat kreatora postaci, który – co już na pewno widzieliście w internecie – zachwyca.

Nie da się zrobić Ibisza

W bezpośrednim zetknięciu niestety marzenia o najbardziej elastycznym kreatorze w historii zostają rozwiane, a BDO przegrywa chociażby z Falloutem 4. Tworzyć można tylko w ramach konkretnych archetypów, więc bez problemu zrobicie swoją idealną Azjatkę, hipermęskiego brutala albo ślicznego chłoptasia, ale to by było na tyle. No, w porządku – dziwne, powykręcane monstra też się da.

Dużą częścią Black Desert Online są questy. Raz na kilkadziesiąt typowych „fedeksów", w których porzucamy ratowanie świata, by nosić listy i wypleniać szczury, zdarza się jeden lub dwa takie, które zaskakują zwrotem akcji lub nawet ciekawą mechaniką. Ale to nadal marny procent z tych, które trzeba odbębnić, a gra wynosi to odbębnianie na zupełnie nowy poziom. Znacie te misje w otwartych światach, które rozłożono po różnych regionach, żeby trzeba się było nachodzić. W BDO rozwiązano ten problem, ale nie dobrymi questami, tylko... automatycznym chodzeniem do celu. Klawisz T. Domyślacie się już, co to oznacza. **Większość gry w Black Desert Online polega na naparzaniu F, żeby przeklikać kolejnego skrajnie nudnego questa, a następnie wciskaniu T, żeby pobiec do następnego.** Raz na jakiś czas przerywa się to wciśnięciem przecinka, aby odebrać zadanie typu zabij-pięć, potem T, żeby do niego pobiec i je wykonać. Efekt jest przerażający: spędziłem w grze kilkadziesiąt godzin, a nie znam dobrze żadnej lokacji. Pamiętam coś tam z głównych miast i znam expowiska, na których musiałem grindować, ale po szlakach pomiędzy nimi nawigowała za mnie gra.

Zmarnował się kawał ładnej gry.

Nie da się narzekać na walkę

Na szczęście system walki trochę to wszystko rekompensuje – miesza typowe dla MMO naprzemienne klikanie klawiszy numerycznych z naprawdę przyzwoitym łączeniem ruchów w kombosy. Jest bardzo dynamicznie, trochę taktycznie i dość efektownie. Jest też jedno ale: **walka służy tylko do grindu**, starć z bossami (prawie wszystkie wyglądają tak samo i nie różnią się specjalnie od tych ze zwyczajnymi przeciwnikami) oraz PVP, które kolorów nabiera dopiero przy wielkich bitwach w ogromnych grupach. Ale tutaj też nie ma za bardzo o czym się rozgadywać – jeżeli widzieliście to wcześniej w jakimkolwiek MMO, wiecie, czego się spodziewać.

Z walki można w ogóle zrezygnować, bo expa dostajemy za czynności poboczne. Nie wierzcie w zapewnienia o tym, że to „lepszy ArcheAge". Na ogół jest dokładnie przeciwnie: mounty związane są niepotrzebnymi ograniczeniami, zabawa w handlarza jest mało satysfakcjonująca, kosmetyka postaci po wyjściu z kreatora staje się uciążliwa, a przede wszystkim płatna.

Nawet zbieranie materiałów zrobiono gorzej – drzewa po „ścięciu" nie upadają, żeby odrodzić się po jakimś czasie, tylko zostają w grze i są osiągalne dla innych graczy. Lepiej niż w ArcheAge'u rozwiązano tu kwestię dostępu do domków – głównie dlatego, że dostęp po prostu jest. Przewidziano, że każdy będzie chciał mieć w grze swój własny kąt.

Nie da się sprzedać nad ladą

Jeżeli graliście w jakiekolwiek MMO z własną ekonomią, możliwe, że widzieliście jej upadek. Koreańskim molochom odpowiedzialnym za tworzenie kolejnych wersji tej samej gry jest to na rękę, więc mechanizmy takie jak ograniczanie podaży to rzadkość. Przy BDO natomiast filozofia była najwyraźniej inna, bo... wykluczono wymianę poza domem aukcyjnym. Nie da się więc robić „zlewki" z kilku kont na główną postać. Niestety oznacza to też, że nie można dać znajomemu kilku przedmiotów, żeby zrobił sobie z nich coś, czego potrzebuje.

W teorii jest bardziej sprawiedliwie, w praktyce – mniej ciekawie. Większa kontrola mechanizmów, którymi rządzi się społeczność, na ogół sprawia, że gra zatraca urok. Poza tym teraz cały dom aukcyjny może zostać zdominowany przez duże gildie, przez co mniejszej jednostce – tej, o którą troszczą się twórcy, próbując kontrolować ceny – nie będzie się opłacać robić niczego na własną rękę. Pożyjemy, zobaczymy. Albo i nie, bo ja **przez większość czasu spędzonego przy Black Desert Online miałem ochotę wrócić do ArcheAge'a.** I tak właśnie zrobię. |CDA|

?

PLATFORMA: PC
PRODUCENT: HOPOO GAMES
DYSTRYBUTOR: HOPOO GAMES, STEAM
CENA: OK. 35 ZŁ (9 $)
WERSJA PL: BRAK
MULTI: BRAK
GATUNEK: AKCJA

DEADBOLT

Czyści meliny: **enki**

– Puk, puk!
– Kto tam?
– Śmierć.

W centrum sceny bohater usłużnie puka kolegom w czoła.

Ćpających zombie w melinach jeszcze nie grali.

Czasem proste pomysły są najlepsze, byleby tylko były dobrze wykonane. Hopoo – mając już doświadczenie z udanym pikselowym shooterem Risk of Rain – zrobiło Deadbolta tak, jak trzeba. **To Gunpoint zmiksowany z Hotline Miami** – skradanko-strzelanka, która umiarkowanie nieźle wygląda, świetnie brzmi i w której jako Żniwiarz czyścimy budynki nieumarłych członków grup przestępczych. **Brutalnie i widowiskowo, bronią palną i wręcz.** Każde zadanie wymaga przy tym ostrożności i opracowania odpowiedniej strategii, bo giniemy od jednego strzału. Chodzimy WSAD-em, celujemy myszą – najlepiej w głowę, choć bywa, że nie zawsze jest ona przyczepiona do dzierżącego karabin ciała. Do dyspozycji mamy naraz tylko dwie sztuki broni i zazwyczaj zbyt mało amunicji, by przy ich pomocy przemielić wszystko, co jest na planszy do przemielenia. Trzeba zatem kombinować.

Na szczęście Żniwiarz umie gasić światło, zakradać się cichaczem od tyłu oraz błyskawicznie przemieszczać się wentylacją i rurami kanalizacyjnymi. Nagłe wybuchowe wyskoczenie z sedesu, na którym akurat duma nad sensem nieżycia wampir, zabija szybko, cicho i przy udziale satysfakcjonującej fontanny flaków. Częściej jednak do odpowiedniej taktyki trzeba dobrać broń (da się ją kupić u Charona pomiędzy misjami) oraz uzbroić się w dobry refleks i precyzję.

Po wpadnięciu do pomieszczenia na eliminację zaskoczonych zombiaków czy szkieletów często jest jedna sekunda, góra dwie. No, chyba że wywabimy ich na zewnątrz np. strzałem, ale wtedy z kolei istnieje ryzyko, że na miejsce przyjdzie więcej chłopa czy dziewuchy (sukuby-nożowniczki nie biorą jeńców), niż starczy pestek w gnacie. Mniej więcej w połowie gry zaczynają się zadania, których na pierwszy rzut oka po prostu nie da się przejść, i wtedy właśnie wyrwane umarlakom z gardeł po wielu próbach zwycięstwa smakują najlepiej. Nie podobają mi się tylko tanie zagrywki z wyskakiwaniem szkieletów z podłogi, które często przy pierwszym razie niweczą trud włożony w dane podejście. Oby w poziomach udostępnianych przez społeczność za pomocą steamowego Warsztatu było ich jak najmniej. I tak polecam. |CDA|

OCENA

7+

GRYWALNOŚĆ 8
WIDEO 5
AUDIO 8

+ stylowo i krwawo
+ taktycznie i skradankowo
+ 1,5 h świetnego funkowo-gitarowego soundtracku
+ edytor poziomów

– kilka tanich sztuczek
– bywa za ciemno

16

PLATFORMA: PC
PRODUCENT: CREATIVEFORGE GAMES
DYSTRYBUTOR: NP. STEAM
CENA: OK. 13 ZŁ (3 €)
WERSJA PL: NAPISY
MULTI: BRAK
GATUNEK: TAKTYCZNA

HARD WEST SCARS OF FREEDOM

Znów rzucał cień: **gem**

W mechanice bez znaczących zmian.

Ktoś wróci z tarczą, a ktoś na tarczy.

Dziwne, ale świat zdaje się nie pamiętać, że XCOM nie jest jedyną strategią turową godną uwagi graczy. A przecież jest i druga, pod wieloma względami ciekawsza i bardziej złożona, czyli rodzime Hard West, które właśnie wzbogaciło się o dodatek Blizny wolności.

Scars of Freedom to jeszcze więcej tej samej wyśmienitej mieszaniny klasycznego westernu z gotyckim horrorem, zwanego Dziwnym Zachodem (Weird West). W nowej kampanii (7 misji składających się na tytułowe Blizny wolności) kierujemy zupełnie nowymi postaciami, z parą niesamowitych bohaterów Libertee i Dr. Gormanem na czele. Ona to wyzwolona niewolnica „obdarzona" wbrew własnej woli supermocami à la Frankestein. On z kolei to sprawca tego chirurgicznego „cudu", który z pierwotnego celu nr 1 naszej mścicielki zmienia się – na zasadzie „nieprzyjaciel mego nieprzyjaciela jest moim przyjacielem" – w sojusznika. Ich splecione losy poznajemy przy tym z perspektywy każdego z nich, co z jednej strony pozwala lepiej wyrazić ich motywacje, z drugiej zaś dopuszcza kilka niezłych zwrotów fabularnych.

Sporo zmian pojawiło się także w warstwie mechaniki gry. Hard West: Blizny wolności wprowadza **nowy sposób rozwoju postaci**: oryginalną grę w pokera ze śmiercią zastępują modyfikacje ciała Libertee. Możliwe będzie przykładowo wszczepienie jej „stalowego żołądka" legendarnego stróża prawa, by zwiększyć jej odporność w walce. Pochwalić należy także fabularną nieliniowość, kiedy to podejmowane decyzje i wynik starć wpływają na dalsze losy naszego przedziwnego duo. I wreszcie raz jeszcze podkreślić muszę, jak bardzo po rozczarowaniu XCOM-em doceniam te wszystkie nowatorskie rozwiązania w grze – choćby system farta, dający drugą szansę po popełnieniu błędu (zużywa się, chroniąc przed trafieniami, a jednocześnie napędza zdolności specjalne), czy rykoszetowanie pocisków od metalowych obiektów na planszy. Superakcje przydają się zaś tym bardziej, że **teraz jest sporo trudniej niż w podstawce**.

Zaskakująco zachwycająca jest wreszcie cena dodatku, za który na Steamie dać trzeba zaledwie... 3 euro. Za cenę kanapki z frytami w fast foodzie otrzymujemy kilka godzin naprawdę dobrej zabawy, którą docenić powinni nie tylko obecni fani Hard Westa, ale także miłośnicy tej większej i popularniejszej strategii turowej. |CDA|

OCENA

8

GRYWALNOŚĆ 8
WIDEO 6
AUDIO 8

+ jeszcze więcej Dziwnego Zachodu
+ interesująca fabuła
+ „wszczepy" Libertee
+ muzyka Marcina Przybyłowicza
+ wszystko w cenie buły i fryt

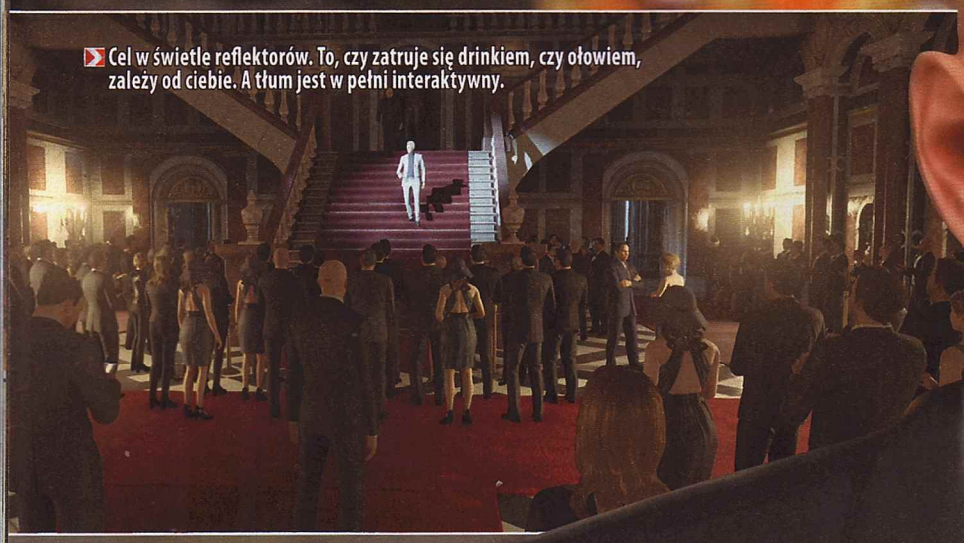
– „tylko" 7 misji fabularnych

PEGI 18

PRODUCENT: IO INTERACTIVE
DYSTRYBUTOR: SQUARE ENIX
CENA: 55 ZŁ PROLOG, 215 ZŁ PEŁNA (PC); 63 ZŁ PROLOG, 250 ZŁ PEŁNA (PS4, XBO)
WERSJA PL: NnapisY
MULTI: BRAK

GRALIŚMY NA: PC, PS4
DEMO: BRAK
PC: WIN 7/8/10 (64-BIT), CPU 4 X 3,3 GHZ, 8 GB RAM, GF 660/AMD HD 7870

GATUNEK: SKRADANKA



Cel w świetle reflektorów. To, czy zatruje się drinkiem, czy ołowiem, zależy od ciebie. A tłum jest w pełni interaktywny.

HITMAN™

Przebierał się: **Allor**

Rozgrzeszenie, poprzednia część Hitmana, z jednej strony była bardzo fajna fabularnie, z drugiej – masa fanów właśnie na to narzekała. Wcześniej Agent 47 dostawał bowiem osobne zlecenia, spokojnie przygotowywał plan i doprowadzał do nieszczęśliwego wypadku. Garotą. A tu na planowanie nie było czasu, trzeba było przeżyć. Nowy Hitman wraca jednak do korzeni. Udanie!

Znaczy – zakładając, że reszta gry okaże się równie dobra co zaprezentowany właśnie prolog. W jego skład wchodzą bowiem dwie misje treningowe (z którymi można się było zapoznać za darmo w czasie beta-testów) oraz jedna normalna, w Paryżu. Na pierwszy rzut oka to niewiele, ale jeśli lubisz kombinować, na kilka wieczorów wystarczy. Albo i na kilkanaście.

Łódka z dykty

Pokazuje to już pierwszy trening, w trakcie którego musisz zlikwidować pewnego światowej sławy złodzieja, wydającego na swoim jachcie (a konkretnie – jego makiecie) przyjęcie. Nawet na pokład można się dostać trzema drogami: albo po trapie (o ile wcześniej zdobędziesz odpowiednie przebranie), albo przez garaż (tu także przebranie będzie niezbędne), albo przez zamkniętą bramę, która jako jedyna przebrania nie wymaga. Potem zaś można zarówno urządzić masakrę z użyciem karabinów maszynowych i materiałów wybuchowych (ale to najniżej punktowana opcja), jak i wykorzystać wino z trutką na szczury. Albo garotę czy pistolet z tłumikiem. Ewentualnie upozorować wypadek ze spadającą na pokład tratwą ratunkową (wypadki oceniane są najwyżej, zwłaszcza jeśli nikt cię nie zauważył i nie zginął nikt postronny).

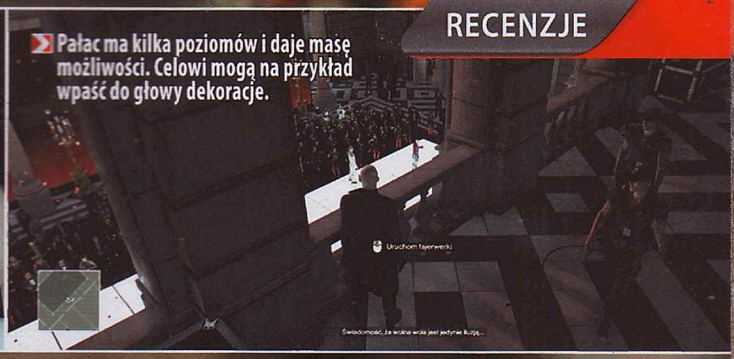
Jak na tak małą miejscówkę, możliwości jest całe mnóstwo. Podobnie wygląda to zresztą w drugiej misji. Tym razem w bazie treningowej zbudowano z dykty bazę lotniczą, gdzie musimy zlikwidować pewnego amerykańskiego szachistę, który okazał się szpiegiem ZSRR i teraz oczekuje na transport do nowej ojczyzny. Można mu to wybić z głowy, spuszczając na nią reflektor. Albo wysłać go do nieba na lekko zmodyfikowanym fotelu katapultowanym. Mało? Inne dobre kombinacje: figura szachowa i trucizna, projektor i elektryczność albo – bo czemu by nie – muszla klozetowa i ręka.

Oczywiście pozostaje też pistolet z tłumikiem i garota. Jeśli nie zależy ci na maksymalnej ocenie (do tego trzeba upozorować wypadek), klasyczne sposoby są bardzo skuteczne, trzeba tylko wybrać odpowiednie miejsce. Bo choć nasz agent jest świetnym zabójcą, jego największym atutem jest umiejętność wtapiania się w tłum i pozostawania niewidocznym, a nie kamizelka kuloodporna i nadludzka wytrzymałość, dlatego w otwartej strzelaninie nie ma zbyt dużych szans.

Hitman Go

Prócz dużych produkcji z Agentem 47 w roli głównej dostępny jest także Hitman Go. To bardziej gra logiczna niż prawdziwa skradanka, a tym bardziej gra akcji, ale klimat trzyma, lokacje ma fajne i w ogóle daje radę. Jest dostępna na konsole i peceta, a nawet na Androida i iOS-a, w częstych promocjach kosztuje zaś około 5 złotych (normalnie ponad 25 zł).

Wtapianie się w otoczenie to podstawowa umiejętność Agenta 47. Robienie drinków – opcjonalna.

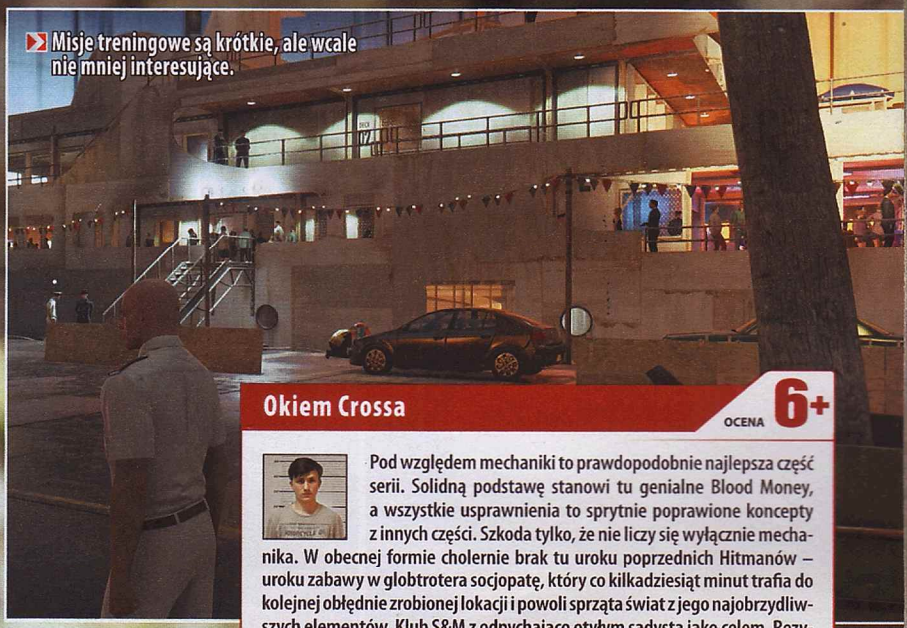


Pałac ma kilka poziomów i daje masę możliwości. Celowi mogą na przykład wpaść do głowy dekoracje.

PC vs. PS4 vs. XBO

Jeśli chodzi o jakość grafiki, obie konsole są identyczne i na obu gra działa w prawdziwym Full HD. Różnice dotyczą tylko liczby fps-ów. Standardowo nawet na konsolach Hitman nie jest zablokowany, dzięki czemu w większości przypadków PS4 zapewnia nieco większą płynność, choć jest w Paryżu parę miejsc, w których to XBO okazuje się szybszy. Na w miarę stałe 60 fps-ów nie ma jednak co liczyć na żadnej z konsol. Na szczęście jeśli nie lubisz skoków płynności, możesz włączyć ogranicznik na 30 fps-ów, z czym równie dobrze radzą sobie obie maszynki.

A co z pecetami? Różnice w wyglądzie ograniczają się do cieni, świateł i filtrowania tekstur – oczywiście o ile twój pecet pozwoli na wybranie wyższych poziomów detali. Także w tym przypadku można włączyć ogranicznik do 30 albo – korzystając z V-synca – do 60 fps-ów. Ale nie licz na cuda – wymagania minimalne odpowiadają konsolom, zapewniając podobny poziom szczegółowości przy 30 klatkach. Co ciekawe, choć gra standardowo uruchamia się w trybie DirectX 11, na Dziesiątce można ją przełączyć w DirectX 12. Jeśli masz mocny procesor, zyskasz tylko parę klatek na sekundę więcej, ale w przypadku słabych CPU (dwurdzeniowych Intela lub dowolnych AMD) przybędzie ich nawet kilkanaście.



Misje treningowe są krótkie, ale wcale nie mniej interesujące.

Okiem Crossa

OCENA 6+

Pod względem mechaniki to prawdopodobnie najlepsza część serii. Solidną podstawę stanowi tu genialne Blood Money, a wszystkie usprawnienia to sprytnie poprawione koncepty z innych części. Szkoda tylko, że nie liczy się wyłącznie mechanika. W obecnej formie cholernie brak tu uroku poprzednich Hitmanów – uroku zabawy w globtrotera socjopatę, który co kilkadziesiąt minut trafia do kolejnej obłędnie zrobionej lokacji i powoli sprząta świat z jego najobrzydliwszych elementów. Klub S&M z odpychająco otyłym sadystą jako celem. Rezydencja Playboya kryjąca okrutną tajemnicę. Wesele rednecków. Klub Heaven i klub Hell. Nowa gra żegna się z tym wszystkim. Estetykę, która odzwierciedlała pogardę 47 wobec świata, zastąpił nudziarski realizm zerżnięty z craigowskich Bondów (Jesper Kyd, tęsknię...), a zamiast podziwiania krajobrazów z całego świata mamy tu ciągłe powtarzanie jednej porządnej misji na różne sposoby. Wierzę, że z wszystkimi dodatkami będzie to gra na 8, ale i tak nie widzę tu potencjału na przebicie Blood Money.

PS: Wyłączcie w opcjach pomoce typu Możliwości. Z nimi gra przechodzi się sama.

Pałac z przyległościami

Prawdziwa zabawa zaczyna się jednak dopiero w Paryżu. Trafiamy do prawdziwego pałacu, a nie makiety z płyt OSB. Różnica dotyczy nie tylko wyglądu – najważniejszy jest obszar, po którym będziemy się mogli poruszać. **Kilkakrotnie większy niż najrozleglejsze mapy z poprzednich części!** W dodatku w środku odbywa się pokaz mody, na który zaproszono kilkuset znamienitych gości, a to oznacza tłumy. I te tłumy faktycznie tam są, ponadto całkiem realistycznie reagują na to, co dzieje się wokół (choć o tym przekonasz się dopiero, gdy coś pójdzie nie tak, bo w idealnym przypadku pozostaniesz niezauważony). Prócz gości zainteresowanych kieckami są jeszcze zastępy ochroniarzy, kucharzy, modeli i modelek, a także personelu technicznego. Plus kilka grubych ryb: z KGB, ze światka przestępczego, z turbanem na głowie – bo prócz pokazu mody w tymże zamku odbywa się też aukcja informacji...

Na razie to bardziej płatne demo, ale potencjał jest ogromny.

Oczywiście na początku mamy tylko kilka podstawowych danych. Pozostałe trzeba zdobyć, czy to podsłuchując rozmowy, czy też czytając notatniki lub obserwując. Na standardowym poziomie trudności zadanie mamy o tyle ułatwione, że jeśli tylko odkryjemy coś interesującego, gra o tym poinformuje, udostępniając nowe wyzwanie z listą rzeczy do zrobienia i lokalizacjami. Nawet jednak w takim przypadku nie wszystko będzie podane na tacy, bo to od ciebie zależy, kiedy i gdzie zrobisz zatruty koktajl, odpalisz fajerwerki czy spuścisz dekoracje. Poza tym i tak będziesz musiał zadbać o pozostanie niezauważonym, choć uproszczone jest i to, że postacie, które mogą mieć co do ciebie jakieś wątpliwości, są standardowo oznaczone kropką. Że to czitowanie? Ułatwienia da się wyłączyć, choć lepiej poczekać z tym do momentu, gdy już poznasz otoczenie. W grze standardowo są wprawdzie save'y (i to zarówno ręczne, jak i automatyczne), ratujące rzyć w razie błędu, ale ich wczytanie, zwłaszcza na konsolach, trwa. I trwa, i trwa... – ponad minutę!

Moda na sukces

Ale czasy ładowania to w zasadzie jedyny problem techniczny na konsolach. Na pececie jest z tym lepiej, a gdy ma SSD, to w ogóle nie ma o czym mówić. Szkoda jednak, że choć Hitman to gra singlowa, łączy się automatycznie z serwerami Square'a – jeśli połączenie zostanie przerwane, wylatujesz z misji! Możesz do niej wrócić (a dokładniej – do ostatniego save'a, a co stało się po nim, jest bezpowrotnie tracone), ale dopiero gdy przywrócisz połączenie. Jeśli masz słabsze łącze, lepiej więc grać całkiem offline, zwłaszcza że osiągnięcia (np. odblokowanie nowych skrytek, miejsc startowych czy wyzwań) z trybu online nie przenoszą się do trybu offline.

Największym problemem gry jest skromna zawartość. **Nawet jeśli już teraz kupisz pełną wersję Hitmana (bo można nabyć sam prolog), i tak będziesz musiał na kolejne mapy czekać.** W kwietniu pojawią się Włochy, w maju Maroko, a później Tajlandia, USA i Japonia. Wersja płytowa gry trafi do sprzedaży dopiero w styczniu 2017, więc twórcy dają sobie spory margines na ewentualne opóźnienia. Do tego czasu pozostaje maksowanie wyzwań i tworzenie własnych – ale w końcu i to się przecież znudzi...

Na niekorzyść Hitmana przemawia także cena. Na razie w polskich sklepach dostępna jest tylko konsolowa wersja kolekcjonerska – za 600 zł. Inne trzeba kupić w dystrybucji elektronicznej, a to oznacza wydatek 13 euro za wersję preview lub 50 euro za całość, niezależnie od platformy... Dlatego **choć to, co już pokazano, jest bardzo fajne, lepiej się wstrzymać**, bo raz, że uniknie się kupowania kota w worku, a dwa – będzie taniej. No i trzy – tylko w ten sposób można sprawić, że kolejny Hitman zostanie wydany od razu w całości, a nie pocięty na części. |CDA|

OCENA

GRYWALNOŚĆ 9
WIDEO 8
AUDIO 9

- + powrót do najlepszych wzorców z Blood Money
- + lokacja w Paryżu jest olbrzymia
- + zadania można wykonać na bardzo wiele sposobów
- + chce się ją kilkukrotnie przechodzić
- + a są jeszcze misje dodatkowe, można też tworzyć własne
- − tylko jedna duża lokacja
- − na skończoną wersję pudełkową trzeba poczekać rok

PEGI 18

- PRODUCENT: MAXIMUM GAMES
- DYSTRYBUTOR: M.IN. STEAM, PSN, XBL
- CENA: 140 ZŁ (PC), BRAK DANYCH (PS4), 200 ZŁ (XBO)
- WERSJA PL: BRAK
- MULTI: BRAK
- GRALIŚMY NA: PC
- DEMO: BRAK
- PC: WIN VISTA/7/8/10, CPU 2 GHZ, 2 GB RAM, GF 8600/ATI HD 2600

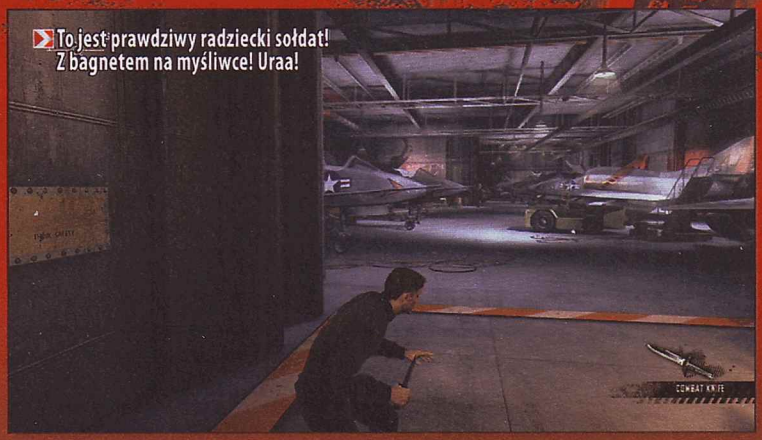
GATUNEK: SKRADANKA

ALEKHINE'S GUN

Ruskim agentem został: **Cursian**

Naprawdę nie rozumiem, dlaczego nasza branża tak rzadko korzysta z tematyki zimnowojennego szpiegostwa. Spiski ocierające się o najwyższe szczeble polityki, nieustanne balansowanie na krawędzi globalnej katastrofy, fascynujące pojedynki na inteligencję i przebiegłość – czego chcieć więcej?

Alekhine's Gun początkowo miało stanowić trzecią część serii Death to Spies i mimo że w międzyczasie poważnym modyfikacjom poddano nie tylko tytuł, to wiele elementów (w tym postać głównego bohatera) nadal przypomina nam o spuściźnie studia Haggard Games. Zważywszy na dyskusyjną rozpoznawalność rosyjskiej marki, prościej będzie jednak powiedzieć, że **mamy tu do czynienia ze skradanką w stylu Hitmana**. Chodzi więc nie tyle o przekradanie się w cieniu, co umiejętne korzystanie z przebrań i dywersji. Zanim jednak o rozgrywce, powiedzmy sobie parę słów o fabule.



To jest prawdziwy radziecki sołdat! Z bagnetem na myśliwce! Uraa!

Zdrastwujtie, tawariszcz Amerykaniec!

Pierwsze minuty zabawy spędzamy jeszcze w realiach II wojny światowej, gdzie jako rosyjski agent Siemion Aleksiejewicz Strogow sabotujemy niemiecką machinę wojenną ku chwale Sowieckiego Sojuza. Podczas jednego z zadań spotykamy niejakiego Rambaldiego, jankeskiego szpiega, który – sądząc po nieprzesadnie przytulnym lokum w nazistowskiej celi – wyraźnie nie przyłożył się do swojej roboty. Siemion postanawia uwolnić nieszczęśnika, co w przyszłości okaże się całkiem sensownym posunięciem. Prawie dwie dekady później, a więc już w okresie silnego podziału globu na dwa zwalczające się bloki polityczne i ledwie skrywanej konfrontacji między USA i ZSRR, ten sam Amerykanin prosi naszego asa o pomoc. Twierdzi, że wpadł na ślad spisku mającego na celu wywołanie otwartej wojny, która w owym czasie mogła skończyć się wymianą nuklearnych pozdrowień. Co więcej, macki wywrotowców sięgają nawet CIA, więc Wujowi Samowi potrzebna jest osoba z zewnątrz.

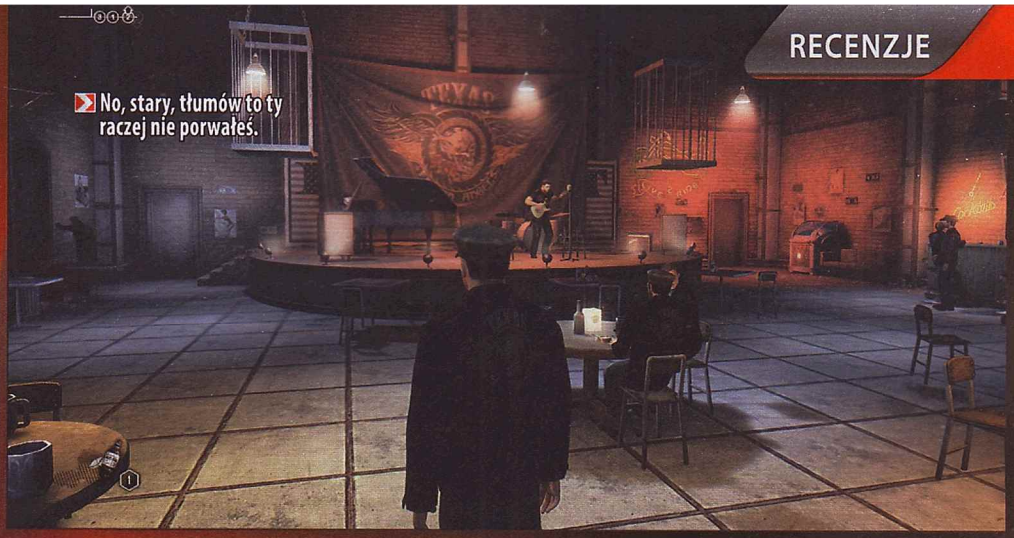
Naprawdę trudno mi pojąć, dlaczego USA miałyby się zgłaszać akurat do Rosjan, bo przecież musiałoby się to równać z dopuszczeniem ich do części tajemnic, a zarazem osłabienia własnej pozycji w konflikcie, który nie został zażegnany, a co najwyżej chwilowo zawieszony. Pomijając niezbyt logiczne założenia, całość brzmi pewnie całkiem interesująco, ale w praktyce nie jest już niestety tak różowo. **Autorzy wyjątkowo nieumiejętnie budują napięcie, intryga rozłazi się w szwach, a z każdym kolejnym poziomem gracz ma ją coraz bardziej w nosie**, gdyż motywacje oponentów do samego końca pozostają mgliste. Sytuacji nie poprawia mało interesująca postać głównego bohatera. Siemion to pozbawiona charakteru kukła z fatalnie podłożonym głosem i zerowym tłem psychologicznym. Obrazu nędzy i rozpaczy dopełniają tandetne cutsceny, składające się ze statycznych plansz i amatorsko nagranego podkładu dźwiękowego.

A gdzież to drogi prowadzą?

Pal licho fabułę, ważne, że poszczególne lokacje naprawdę mogą się podobać. Scenarzyści rzucają Siemiona w jedenaście zróżnicowanych miejsc. Nie są może przesadnie nowatorskie, ale budzą żywe emocje, a to najistotniejsze. Zwiedzimy między innymi faszystowskie zamczysko, orientalną knajpę z salami masażu, pokaźnym ogrodem i ukrytą palarnią opium (rzecz jasna zaludnioną przez skośnookich gangsterów), obskurną, teksańską melinę motocyklistów, a nawet amerykański lotniskowiec. Z pewnością nie można więc narzekać na nudę.

Szach i mat

Tytuł gry nawiązuje do słynnego rosyjskiego szachisty Aleksandra Alechina. Był niezwykle utalentowanym graczem (wielokrotnym mistrzem świata), a także postacią kontrowersyjną. W czasie II wojny światowej miał kolaborować z nazistowskimi Niemcami, przez co nie cieszył się w środowisku szachistów zbytnim poważaniem. Sporo szumu wzbudziła również jego śmierć. Zwłoki Alechina znaleziono w pokoju portugalskiego hotelu w pozycji siedzącej. Przed nim znajdowała się przygotowana do gry szachownica i książka otwarta na stronie ze słowami: „Taki jest los wszystkich, którzy żyją na wygnaniu". Według niektórych świadczy to o tym, że za śmierć Aleksandra mogły odpowiadać radzieckie służby wywiadowcze.



No, stary, tłumów to ty raczej nie porwałeś.

Takie tam z wakacji.

Ubogi, ale całkiem przyzwoity krewniak Hitmana.

Niestety **wyraźnie widać, że autorów ograniczał przyciasny budżet**. Zapomnijcie o wielkich, otwartych przestrzeniach. Położony na malowniczym wybrzeżu obóz wojskowy to raptem kilka namiotów na krzyż, a wspomniany okręt wojenny składa się z paru pustawych kajut i mikrokorytarzy, dla niepoznaki rozłożonych na kilka kondygnacji. Żeby było jasne – klaustrofobia raczej wam nie grozi, ale i zgubić się nie sposób.

Metodą radzieckiego sołdata

Najważniejszym elementem Hitmanów była swoboda, z jaką dało się podchodzić do realizacji zleceń. Alekhine's Gun stara się zaserwować coś podobnego, lecz niestety nie zawsze mu to wychodzi. Jeśli dobrze się rozejrzysz (lub użyjesz tutejszego odpowiednika Instynktu z gier Io Interactive), dostrzeżesz okazje do cichej eliminacji celu, ale rzadko będzie ich więcej niż jedna, góra dwie. Przykładowo możesz przebrać się za kucharza i przyprawić czyjeś danie kropelką trucizny, zadzwonić do pewnego ważniaka, by pod byle pretekstem wywabić go z zatłoczonego mostka kapitańskiego i zaciukać go w ciemnym kącie, wyłączyć prąd i ułatwić sobie infiltrację posterunku policji i tak dalej. Tego typu atrakcje zawsze sprawiały mi masę przyjemności i tym razem byłoby podobnie, gdyby nie **kulawa AI, która skutecznie rujnuje iluzję i brutalnie przypomina, że to tylko gra**.

Zacznijmy od tego, że enpece na dobrą sprawę nawet nie próbują udawać, że są czymś więcej niż głupawymi botami, i do znudzenia powtarzają te same, krótkie jak pamięć przeciętnego wyborcy sekwencje czynności. Nie zliczę, ile razy pewien niemiecki oficer wstawał od stołu, oddalał się do pokoju medycznego, marudząc pod nosem o zaginionym lekarzu, a następnie udawał się na krótki spacer, by wreszcie powrócić do przerwanego obiadu z nadzieją, że tym razem gracz znalazł wreszcie sposób, by dosypać doń trucizny i zakończyć wreszcie tę szopkę. Cała scena trwała ze dwie minuty i widziałem ją chyba ze trzy razy. Przysięgam, że momentami miałem wrażenie uczestnictwa w nagraniach do kolejnej części „Dnia świstaka".

Nie lepiej zachowują się zwykli strażnicy. Krótkie, stałe trasy patrolowe jestem jeszcze w stanie wybaczyć, ale napadowa ślepota raz po raz wprawiała mnie w osłupienie. Niejednokrotnie zdarzyło mi się nieopatrznie przeprowadzić amatorską tracheotomię jakiegoś nieszczęśnika tuż pod nosem jego kumpla, a ten nie zaszczycił całej sceny choćby pogardliwym chrząknięciem. Przy innej okazji z kolei porzuciłem czyjeś ciało w krzakach (uważając, by pozostawać w cieniu i trzymać się z dala od okien), a banda obdarzonych rentgenowskim wzrokiem osiłków i tak zdołała je wypatrzyć i wszczęła nieopisany rwetes. Nie żeby niosło to ze sobą jakieś szczególne konsekwencje. Chłopaki pokręciły się chwilę po okolicy, zajrzały w parę kątów i beztrosko rozeszły się do swoich zajęć, kompletnie ignorując stojącego tuż obok podejrzanego osobnika z karabinem przewieszonym przez plecy. To ci lekkoduchy!

Piękna jak miss kołchozu

Powiedzieć, że dzieło Maximum Games nie grzeszy urodą, to jak stwierdzić, że World of Warcraft był niegdyś całkiem popularnym MMO. **Alekhine's Gun wygląda, jakby zostało żywcem wyrwane z Xboksa 360. I to raczej z jego wczesnych lat.** Obleśne, rozmyte tekstury wołają o pomstę do nieba, a o kalekich animacjach i nieistniejącej mimice lepiej w ogóle nie wspominać, by nie narażać się na niepotrzebne skoki ciśnienia. Co gorsza, ogrywanej przeze mnie wersji pecetowej dość często zdarzały się nieplanowane wizyty na pulpicie – dotyczyło to zwłaszcza poziomu z orientalną knajpą. Zważywszy na możliwość zapisania stanu gry w dowolnym momencie, nie było to w prawdzie nazbyt bolesne, ale czujcie się ostrzeżeni.

Taka zła, a całkiem znośna!

Czytam swój własny tekst i nie mogę uwierzyć, jak wiele gorzkich żalów przed wami wylałem. Momentami brzmi to prawie, jakby Alekhine's Gun było niegrywalnym gniotem, a to nie do końca tak. Wszystko, co napisałem powyżej, to szczera, brutalna prawda, ale nie żałuję tych kilku godzin spędzonych w towarzystwie Siemiona, bo **paradoksalnie bawiłem się całkiem nieźle**. Podstawowe mechanizmy są na swoim miejscu i choć grze daleko do perfekcji, to ma w sobie „to coś" i przy odrobinie samozaparcia można ją potraktować jak ubogiego, ale w gruncie rzeczy przyzwoitego krewniaka Hitmana. Jeśli potraficie przymknąć oko na liczne niedoróbki i ciągle tęsknicie za Agentem 47, to możecie się skusić, ale niekoniecznie za obecną cenę. |CDA|

OCENA

6+

GRYWALNOŚĆ 7

WIDEO 5

AUDIO 5

+ projekty lokacji
+ „specjalne" zabójstwa
+ mimo wszystko gra się zaskakująco przyjemnie

− durna AI
− kiepska fabuła
− grafika

PEGI ?

PRODUCENT: CHARLIE OSCAR
DYSTRYBUTOR: STEAM
CENA: OK. 65 ZŁ (15 €)
WERSJA PL: NAPISY (PLANOWANE)
MULTI: DO 6 GRACZY

DEMO: BRAK
PC: WIN XP/7/8/10, CPU INTEL PENTIUM, 1 GB RAM, GRAFIKA DOWOLNA

GATUNEK: PLANSZOWA

Gremlins INC.

Podkłada świnię: **enki**

Donosy, łapówki, handel głosami, przekręty finansowe. To nie tylko polityczna rzeczywistość, to dzieje się na naszych oczach również w grze!

Przyzwyczajenie się do rozkładu pól na planszy zabiera kilka rozgrywek.

Karty są ślicznie narysowane i jeszcze śliczniej potrafią dać oponentom w kość.

I znów trafiłem do więzienia. Tym razem z własnej winy – stanąłem na złym polu, nie zapłaciłem łapówki, wyrzuciłem 1 i mnie aresztowali. Ale nie ma tego złego. Powoli zaczynam wyrabiać sobie reputację za kratkami. Choć na pierwszy rzut oka tracę czas, nie mogąc poruszać się swobodnie po planszy, wciąż mam szansę na zwycięstwo. Obrotny gremlin zawsze znajdzie sposób na to, by podkopać wysiłki innego gremlina. Wystarczy, że los włoży mu do ręki odpowiednie karty.

Przyszłość ma na imię Gremlin

Gremlins, Inc. **to cyfrowa planszówka w czystym wydaniu.** Z pionkami, polami, kostką, naprzemiennymi turami i resztą typowych atrybutów. Wcielamy się w niej w tytułowych tuzów szwindlu i przedsiębiorczości, a celem jest albo jak najszybsze zdobycie wymaganej liczby punktów zwycięstwa, albo zgromadzenie ich jak najwięcej w ciągu określonej liczby tur. Droga do tego jest długa i kręta (od krętactwa, rzecz jasna, nie zakrętów), a przede wszystkim ciekawa i zajmująca.

Zamiast rzucać kością wykorzystujemy do ruchu którąś z sześciu stale dobieranych kart. Te, które są nam potrzebne do innych celów, zachowujemy, by użyć ich po dotarciu na odpowiednie pole planszy. Po drodze do owego pola robimy wszystko, by po pierwsze się wzbogacić (w pieniądze i/lub elektorat – co jakiś czas wybory wyłaniają Gubernatora cieszącego się szczególnymi przywilejami), a po drugie napsuć krwi oponentom. Ci zresztą robią w międzyczasie dokładnie to samo. Jako że sama plansza obfituje w miejsca, na których nikt nie chciałby z własnej woli się zatrzymywać, należy z najwyższą uwagą wybierać, które karty zużywa się do ruchu. Nieraz zdarzyło się tak, że po drodze do Fabryki, gdzie chciałem zagrać kartę, która dałaby mi kilka cennych punktów zwycięstwa, traciłem tyle majątku, że nie było mnie na nią stać. I stawałem w obliczu pytania: robić kolejne pełne niebezpieczeństw kółko wokół planszy (przemieszczamy się zasadniczo przeciwnie do ruchu wskazówek zegara) czy tylko małą pętelkę, na której na pewno nieco stracę, ale być może odrobię sobie wszystko na hazardzie? A prędzej czy później i tak trafiałem z powrotem do więzienia. I też, z reguły, było fajnie.

Plansza do gry wygląda skomplikowanie i choć samouczek oraz m.in. growa Gremlinopedia wychodzą z siebie, by wszystko przyjaźnie graczowi wyjaśnić, siłą rzeczy kilka pierwszych rozgrywek to zabawa po omacku. **Trzeba spędzić parę dobrych godzin, by płynnie i intuicyjnie podejmować decyzje dotyczące ruchu i planować kilka tur do przodu.** Jeszcze więcej potrzeba do tego, by zacząć orientować się, jakie plany mogą mieć oponenci. Tu największą przywarą produkcji Charlie Oscar jest zbyt mały nacisk na przejrzystość. Nie siedząc na dywanie w pokoju z rywalami i nie mogąc odczytać chociażby ich mowy ciała (w multi nie ma zresztą czatu, są tylko predefiniowane odzywki i emotki), trzeba uważnie śledzić to, co zagrywają albo co im się przytrafia. Niestety karciane akcje pojawiają się na ekranie na krótko i szybko chowają się w nieporęcznej, „czołgającej się" w dolnej części ekranu historii zagrywek. Zdecydowanie zbyt wiele minut spędziłem, rozgryzając to, co zdarzyło się w trakcie tur rywali, niż dumając, co zrobię w swojej.

Szybkość kontra głębokość

Gdy już poczujemy się w miarę swobodnie wśród gremlinich botów (jest kilka singlowych scenariuszy) czy po rozgrywkach towarzyskich, możemy wskoczyć w tryby gier rankingowych. Zasady tych ostatnich zmieniają się co parę tygodni, bo developerzy wciąż szukają odpowiedniego kompromisu pomiędzy głębią a szybkością rozgrywki. Aby doznać wszystkiego, co gra oferuje, trzeba poświęcić na kilkuosobową sesję przynajmniej godzinę. Nie każdemu chce się tyle grać, a okrajanie doświadczenia do kilku szczęśliwych zagrań i zupełnego pominięcia celów długoterminowych (vide wspomniane awansowanie w więzieniu czy inwestycje w Banku) brzmi mało zachęcająco. Wykoncypowana przez Litwinów rozgrywka jest zbyt głęboka i ciekawa, by ją w jakikolwiek sposób kastrować. **To po prostu dobra gra.** Z marzeniami o wersji rzeczywistej planszówki (pod tą samą nazwą wydano jedynie karciankę) niemniej się wstrzymam. Stała żonglerka funduszami graczy i kilkoma rodzajami punktów naraz prawdopodobnie zamieniłyby każdą „dywanową" rozgrywkę w mały logistyczny koszmar z wykorzystaniem góry żetonów. I znów komputery górą. |CDA|

OCENA

7

GRYWALNOŚĆ 7
WIDEO 8
AUDIO 6

+ ciekawe, głębokie zasady rozgrywki
+ ładnie narysowana
− brak dobrego pomysłu na gry rankingowe
− brak trybu hot seat

12

- PLATFORMY: PC, PS4, XBO
- PRODUCENT: GHOST GAMES
- DYSTRYBUTOR: ELECTRONIC ARTS
- CENA: 150 ZŁ (PC), 170 ZŁ (PS4, XBO)
- WERSJA PL: NAPISY
- MULTI: „ALWAYS ONLINE" DO 8 OSÓB
- GATUNEK: SYMULATOR ŻÓŁWIKA

NEED FOR SPEED PC

Ma już dość żółwików: **AI**

Na komputerową wersję Need for Speeda trzeba było czekać ponad pięć miesięcy. Oficjalnie po to, by twórcy mogli ją w pełni dopracować, nie poprzestając na prostym porcie z next-genów. I to się faktycznie udało. Tylko... po co?

Konwersja jest bardzo udana, szkoda tylko, że sama gra mniej.

Jest ładniej niż na konsolach, ale nadal pusto.

Zacznijmy od wiadomości dobrych. Pierwsza to zdjęcie blokady fps-ów. W poprzednim NfS-ie, Rivals, niezależnie od platformy było ich co najwyżej 30, a po ręcznej edycji plików konfiguracyjnych wariowała fizyka. Teraz takich cudów nie ma, na szybkim sprzęcie klatek na sekundę może być dowolnie dużo. Druga sprawa to wygląd. Różnice tkwią wprawdzie przede wszystkim w cieniach i ostrości tekstur, ale nie ma wątpliwości, że to **wersja desktopowa jest tą najładniejszą**. Do tego do pełni szczęścia wystarcza nawet średni poziom detali, a z tym w Full HD poradzi sobie przy 30 fps-ach już GTX 950 lub R7 260X, 60 fps-ów zaś będzie zapewnione przez GTX 960 lub Radeon R9 270X. Trzeci plus to zauważenie kierownic i dodanie opcji ręcznej zmiany biegów, co teoretycznie powinno usatysfakcjonować bardziej wymagających graczy.

W praktyce mamy jednak do czynienia z tą samą grą co na konsolach, ze wszystkimi jej wadami. Poczynając od ziomalskich przerywników ze sztucznymi do bólu aktorami, przez masę żółwików, absolutnie nieistotną fabułę, po tuning, który w praktyce sprowadza się do ruszania suwaczkiem, który decyduje o tym, czy samochód non stop idiotycznie driftuje, czy też zachowuje choć szczątki normalności. W grze, w której przez 90% i tak będziesz musiał robić bokami, wybór ma się jednak tylko pozornie. Znacznie lepiej rozwiązano tuning optyczny, ale ma on wpływ co najwyżej na dobre samopoczucie gracza.

Do tego dochodzi **beznadziejna AI i bardzo mocne gumki, którymi do gracza przyczepieni są przeciwnicy**, przez co zwycięstwa nie dają niemal żadnej satysfakcji – bo nawet jeśli staniesz na poboczu, wrogowie i tak poczekają. Za to jeśli akurat będziesz driftował w parze z jakimś ziomem lub ziomką, możesz być niemal pewny, że usilnie będą próbowali w ciebie puknąć. A jeśli dodać do tego jeszcze **konieczność bycia non stop online**, to... dobrze, że kupując nowego Need for Speeda przez Origin, można go zwrócić. Masz na to 24 godziny od pierwszego uruchomienia, co w zupełności wystarczy, by się z tym tytułem zapoznać, a nawet – jeśli masz wolny dzień – go skończyć, bo po jakichś 12 godzinach i tak nie będziesz już miał co w nim robić... |CDA|

OCENA

6

GRYWALNOŚĆ 5
WIDEO 8
AUDIO 6

- + bardzo dobra pecetowa konwersja
- + wsparcie dla kierownic
- + grafika
- + Porsche i Ferrari
- + tuning optyczny
- + podlega pod system zwrotów w Origin
- − ale sama gra jak słaba była, tak nadal jest
- − nadal też wymaga bycia online
- − a po 12 godzinach nie ma już co w niej robić

18

- PLATFORMY: PC, PS4, XBO
- PRODUCENT: TREYARCH
- DYSTRYBUTOR: CDP.PL
- CENA: OK. 60 ZŁ
- WERSJA PL: NAPISY
- MULTI: DO 18 OSÓB
- GATUNEK: FPS

CALL OF DUTY: BLACK OPS III AWAKENING

Podziwiał austriackie zombie: **Krigore**

Twórcy mogą stawać na głowie, dwoić się i troić, a gracze i tak stwierdzą, że najlepsze jest to, co już znają. Wątpię, by choćby procent grających w Black Ops III oglądał „Rejs" – ale przywołanie tej kultowej komedii jest jak najbardziej na miejscu. W końcu najpopularniejsza mapa dodatku to statek.

Skyjacked to przeróbka popularnej mapy z BOII.

Der Eisendrache to świetna mapa, tym niemniej Shadows of Evil był bardziej klimatyczny.

I to nie byle jaki – to futurystyczny podniebny okręt policyjny zawieszony gdzieś nad Zurychem. W poprzedniej swej wersji, którą mogliśmy podziwiać w Black Ops II, statek ten był supernowoczesnym jachtem i równocześnie najbardziej grywalną wśród nowych map. Nic dziwnego, że po pewnych modyfikacjach znalazł się w dodatku. Co tu dużo mówić – znów święci triumfy. Gdybym miał oceniać po matchmakingu, to traficie na niego w trzech przypadkach na cztery. Spośród pozostałych map najbardziej przypadła mi do gustu obszerna Rise, która jest zaśnieżonym placem budowy. Sporo tu zabawy w berka, to również lokacja, gdzie możemy zaskoczyć wroga, przemieszczając się wzdłuż zewnętrznych granic, czasem nawet pod wodą. Robi wrażenie. Woda to także Splash, czyli opuszczony park rozrywki świetnie kontrastujący szaloną paletą barw z poprzednio opisaną ponurą placówką. Spodziewajcie się wielu okazji do zmoczenia spodni, głównie ze względu na wartką akcję w centrum mapy. Ostatnia z czwórki to Gauntlet, niby najatrakcyjniejsza, bo to ośrodek treningowy, który składa się z trzech diametralnie różnych środowisk – dżungli, strefy arktycznej i miejskiego pola walki. Równocześnie jednak to najrzadziej spotykana w matchmakingu mapa. Ale to w zasadzie nieważne, bo **i tak znów wszyscy rzucą się na niezmiennie świetny tryb zombie**.

Mapa trybu zombie, którą przynosi dodatek, to Der Eisendrache – ośnieżony austriacki zamek, gdzie, jeśli tylko będziecie wystarczająco uporczywie i z głową likwidować hordy nieumarłych, zyskacie dostęp do dwóch nowych broni: odpowiedników kolców grawitacyjnych i łuku, które znacie jako uzbrojenie specjalistów z typowego multi. Sama lokacja zaś robi użytek z wielu dobrych i znanych rozwiązań z poprzednich odsłon trybu zombie, choć tu nieco zmodyfikowanych. Weterani pewnie będą zadowoleni. Mnie w każdym razie grało się bardzo dobrze, choć zamek moim zdaniem jest mniej klimatyczny niż mapa noir z podstawki. |CDA|

OCENA

8

GRYWALNOŚĆ 8
WIDEO 9
AUDIO 7

- + cztery ogółem dobre mapy do multi
- + odświeżona lokacja z BOII daje radę!
- + bardzo fajny zamek do trybu zombie...
- − ...ale mimo wszystko mniej klimatyczny od Shadows of Evil

PEGI ?

PRODUCENT: WADJET EYE GAMES
DYSTRYBUTOR: STEAM
CENA: OK. 65 ZŁ (15 €)
WERSJA PL: BRAK
MULTI: BRAK

DEMO: TAK
PC: DZIAŁAJĄCY PECET

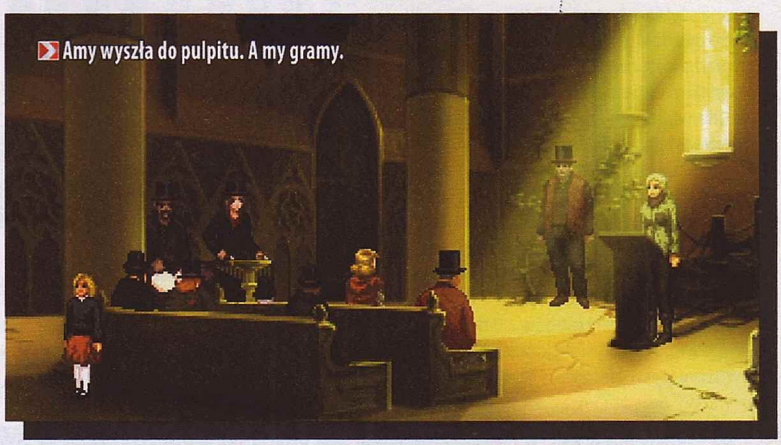
GATUNEK: PRZYGODOWA

SHARDLIGHT

Patrzył na Wielkiego Brata: **Papkin**

Nie da się pisać o antyutopiach bez przywołania dwóch nazwisk: George'a Orwella i Aldousa Huxleya. To właśnie tym panom literatura zawdzięcza dwie (zresztą skrajnie różne) wizje systemu, który upadł, i jednostki, która upadła wraz z nim.

Shardlight bliżej do „Roku 1984" niż „Nowego wspaniałego świata". W nieodległej przyszłości niesprecyzowany kraj został niemal zrównany z ziemią. Na jego gruzach powstał silnie scentralizowany reżim, a dziejowe lejce przejęła Arystokracja, która – by odróżnić się od pospólstwa – zaadaptowała symbole, stroje i maniery francuskiej śmietanki z okresu panowania dynastii Burbonów. Niedługo po katastrofie rząd stanął przed obliczem zarazy, jaka dziesiątkuje ludność miast i wsi. Amy Wellard właśnie odkryła u siebie pierwsze symptomy. Dodać, że to właśnie w nią wciela się gracz, jest właściwie formalnością.


Amy wyszła do pulpitu. A my gramy.

Pomarańcze za pensa, krzyczą dzwony Klemensa

Studio odpowiedzialne za kameralną (mimo bardzo podniosłego finału) serię Blackwell tym razem uderzyło w wysokie tony. Jako się rzekło – rzeczywistość przypomina tę Orwellowską. Wszechmocne ministerstwa, wyalienowana władza, antyrewolucyjna propaganda, „loterie", które mają dać prolom nadzieję na lepsze jutro – to wszystko tu jest. Zabrakło natomiast pewnej kompleksowości. Historia, i owszem, rozwija się ładnie, Wadjet Eye(*) wciąż potrafi zagrać rosnącym tempem, a nawet (co jest w niespiesznych przecież przygodówkach rzadkością) zgotować graczom mocny, dynamiczny finisz. Świat Shardlighta nie jest miejscem, w którym chciałoby się żyć. Ale nie jest też miejscem dojmująco beznadziejnym, nie jest to system totalny, który przemawiałby do wyobraźni równie mocno jak rzeczywistość filmowego „Brazil" Gilliama czy książkowa „Przenajświętsza Rzeczpospolita" Piekary.

Główne uderzenie, jakie muszę wystosować wobec tytułu, nie wiąże się wcale z jego złą konstrukcją czy wartościami produkcyjnymi. **Oprawa, zdominowana przez brązy i żółcie, jest wysmakowana, soundtrack – delikatny**, momentami bazujący na jednym instrumencie (najczęściej: klawiszach), acz podkreślający bijący od plansz smutek. W temacie zagadek mamy do czynienia z przygodówką, którą mógłbym pokazać MQcowi bez ryzyka, że ten po kwadransie przyklei jej łatkę „absurdalnego kupsztala" i potraktuje kombinacją Alt + F4. Jeśli postać ma do wykonania jakąś czynność, wykona ją (zazwyczaj) w dokładnie taki sposób, w jaki wykonałby ją trzeźwo myślący zjadacz chleba. Szkoda, że za często łamigłówki sprowadzają się do kombinacji kusza & coś wysoko zawieszonego. Na osłodę: ani ćwierć raza nie wytężamy wzroku, polując na piksele.

Czy wyłączyłem żelazko?

Zawiłość fabularna gry jest równie złożona jak ta lokacja.

Skradł cytryn pół tuzina, dudnią dzwony Marcina

Gra w udany sposób zarysowuje tę rzeczywistość, ale zbyt szybko odkrywa przed graczem karty. **Główny twist nieprzesadnie zaskakuje**: ot, nagle okazuje się, że Arystokraci mieli środki, by przeciwdziałać zarazie, ale ich ujawnienie mogłoby nadwyrężyć kondycję dyktatury. To zresztą kontrapunkt, od którego zaczyna się część „heroiczna", w której świat Shardlighta przestaje jakkolwiek się przedstawiać, a skądinąd sympatyczna Amy prowadzi lud na barykady. **Końcówkę niby możemy zobaczyć w trzech wariantach, ale każdy z nich jest jednako banalny.** W dodatku uzależniony od jednej, podejmowanej w ostatniej sekwencji decyzji.

W temacie zakończeń twórcy mogliby się uczyć od Primordii, która – choć też przecież bazowała na pojedynczej alternatywie – częstowała nas na ostatniej prostej niebanalnym dylematem etycznym.

Od Wadjet Eye mamy prawo wymagać więcej niż od innych, bo też studio „czuje", na czym polegały przygodówki ćwierć wieku temu, i nie tyle „nawiązuje" do starych dobrych czasów, co wręcz się w nie wpisuje. Każda z ich gier to diament, który w latach 90. stanąłby w jednym szeregu z Beneath a Steel Sky i Broken Swordem. Ale **Shardlight to diament niskokaratowy**. Co zaskakujące, w temacie antyutopii sugestywniejsze wizje zarysowali zarówno twórcy Primordii, jak i niedawnego Technobabylon, które to Wadjet Eye pomogło przecież wydać. W autorskiej próbie zmierzenia się z tematem Wielki Brat niby patrzy, ale jakoś tak od niechcenia, z na wpół przymkniętymi powiekami. **CDA**

(*) Za scenariusz Shardlighta odpowiada nie Dave Gilbert (seria Blackwell), ale Francisco Gonzalez (A Golden Wake).

SHARDLIGHT

OCENA
7

GRYWALNOŚĆ 7
WIDEO 6
AUDIO 8

+ logiczne zagadki
+ estetycznie świadoma
+ niezły scenariusz

– ...tylko „niezły" – scenarzyści zatrzymali się w pół drogi
– banalne zakończenie
– zbyt wiele zagadek z kuszą

PEGI ?
PRODUCENT: SCOTT CAWTHON
DYSTRYBUTOR: GAMEJOLT
CENA: 0 ZŁ
WERSJA PL: BRAK
MULTI: BRAK
DEMO: BRAK
PC: TOSTER TEŻ BĘDZIE OK
GATUNEK: RPG

FNAF WORLD

Ograła kolejny horror: **9kier**

Cawthon wypuścił FNAF World przed terminem, później usunął go ze Steama, a w końcu udostępnił graczom za darmo poprawioną wersję. Na przekór negatywnym recenzjom postanowiłam, że dam tytułowi szansę, i... cieszę się, że nie miałam okazji ogrywać pierwszego builda.

Kolejne odsłony serii Five Nights at Freddy's wychodziły co kilka miesięcy – między sierpniem 2014 a lipcem 2015 Cawthon wypuścił na rynek aż cztery części z animatronikami. Niestety nie można strzelać grami jak z karabinu i w końcu się na tym nie przejechać. Pół biedy, gdyby twórca nadal robił w kółko ten sam tytuł – porwał się jednak na wymagający gatunek, poświęcając na cykl produkcyjny zaledwie pół roku. Gdy zapowiedział, że spin-off głównej serii będzie jRPG-iem, gracze zaczęli mieć oczekiwania – zarówno w kwestii świata, jak i mechaniki walki – których zrobiony na kolanie FNAF World nie miał szans spełnić. Wkrótce gra, która kosztowała na Steamie 10 dolarów, została poprawiona i wylądowała na Gamejolt – platformie z darmowymi tytułami. Niestety to, że jest bezpłatna, wcale nie przemawia za tym, aby w nią zagrać.

FNAF mnie truje od 3 h

Przeprawa przez Świat FNAF była moim najgorszym growym doświadczeniem od dawna. Jako znany z serii Freddy chodziłam po obserwowanym z góry obskurnym, pełnym niepasujących do siebie obiektów i rozciągniętych tekstur świecie. Towarzyszyło temu infantylne, męczące audio – w tym dwa utwory, które kojarzyły mi się z „Taki duży, taki mały może świętym być" i „Każdy ma jakiegoś bzika" – i równie męczące walki. Nieintuicyjny interfejs sprawiał, że nie wiedziałam, jakich umiejętności używałam w trakcie starć ani kiedy przerzucać się pomiędzy dwiema 4-osobowymi drużynami w czasie potyczki.

Jedną z najsłabszych decyzji Cawthona było zmuszenie gracza do zbyt częstego chwytania za oręż – czy raczej za placki pizzy, babeczki, pułapki i inne narzędzia, jakimi operują Chica, Bonnie i reszta. Nie byłam w stanie swobodnie eksplorować, bo gra chyba co trzy sekundy wymagała ode mnie rozgrywania kolejnych podobnych walk. I jak na początku miało to w sobie jeszcze coś z wyzwania, tak później – gdy obkupiłam się już w upgrade'y – starcia rozgrywały się w zasadzie bez mojego udziału i fantazjowałam o napisach końcowych. Po kilku godzinach miałam dość jaskrawych, epileptycznych błysków, działających mi na nerwy odgłosów jumpscare'ów Foxy'ego czy blasterów Endo i wybierania w kółko tych samych zdolności. A także loadingów, które kończyły każdą bitwę, każde grzebanie w ulepszeniach i każdą zmianę poczynioną w kompozycji drużyny.

Wytarzałam się w tandecie

Początkowo myślałam, że FNAF World jest zwyczajnym niskobudżetowym gniotem, jakich wiele, ale dość szybko okazało się, że Cawthon gra bardzo nieczysto. To, że nie mogłam znaleźć zbugowanego, lekko prześwitującego kamienia – potrzebnego do przejścia w inny wymiar – mogłabym jeszcze zrzucić na niską spostrzegawczość lub nieskalibrowany monitor. Niestety wkrótce odkryłam – czy raczej odkryli to dobrzy ludzie w internecie – że gra jest zwyczajnie niesprawiedliwa. Developer wymyślił, że od czasu do czasu trzeba będzie wejść w ścianę, i to wcale nie po to, by odkryć jakiś sekret, lecz by fabułę w ogóle ukończyć! Chyba przez godzinę błądziłam po labiryncie tylko po to, by w końcu zobaczyć w jakimś filmiku, że należy przejść przez jeden z normalnie nieprzekraczalnych nagrobków...

„Zabawa" rozgrywa się w kilku wymiarach – w tym na alternatywnej, niemal pozbawionej kolizji z obiektami mapie (jeśli tylko uda ci się znaleźć ukryte wejście). Standardowo dla serii oferuje też kilka zakończeń (przez upierdliwą mechanikę przejście gry na normalnym poziomie trudności zajęło mi sześć godzin), z których żadne nie jest warte przebijania się przez ten horror. Cieszę się, że twórca miał przynajmniej tyle honoru, by ostatecznie nie kazać płacić za taki chłam, i – mam nadzieję – dostał nauczkę, że gracze nie będą się zachwycać każdą linijką kodu, jaka wytryśnie z jego magicznych palców. |CDA|

OCENA
3

GRYWALNOŚĆ 3
WIDEO 3
AUDIO 3

+ darmowa
+ kilka zakończeń

– męcząca
– nieintuicyjna
– niesprawiedliwa
– brzydka
– ciągłe walki i ciągłe loadingi

PEGI ?

- PRODUCENT: CRATE ENTERTAINMENT
- DYSTRYBUTOR: NP. STEAM
- CENA: OK. 108 ZŁ (25 €)
- WERSJA PL: BRAK
- MULTI: CO-OP DO 4 OSÓB
- DEMO: BRAK
- PC: WIN XP/VISTA/7/8/10, CPU 2 X 2,3 GHZ, 2 GB RAM, GF 6800/ATI X800 Z 512 MB

CD-ACTION POLECA

- GATUNEK: RPG/AKCJA

Kapelusz pielgrzymi krwią zbrukał: **Monk**

W poprzednim wydaniu CDA wzdychałem do numeru szesnastego naszego rankingu gier z ostatniej dwudziestolatki – drugiego Diablo. I proszę, wystarczył miesiąc, bym na nowo poczuł tę pierwotną radość płynącą z zaklikiwania plugastwa, którego istnienie obraża Boży majestat.

GRIM DAWN

Wspomnienia ożywają zresztą nie tylko dzięki podobnej atmosferze i znajomo brzmiącej muzyce. Ponure świtanie zwiastowano już sześć lat temu – silnik Titan Questa i skostniały gatunek sprawiają, że to action RPG pod każdym względem w stylu retro.

Dzień dobry, Wietnamie

W nazwie gry brakuje członu „Warhammer" – atrakcje turystyczne odwiedzanego przez nas Cairnu doskonale pasowałyby do Starego Świata. Zmrok zapada tu szybko, buty grzęzną w błocie, a pośród butwiejących resztek ludzkich domostw pełzają kreatury rodem z prozy Lovecrafta, na które z czułością spoglądają szaleni członkowie lokalnych kultów. Choć występują i wiosenne widoczki z ptasim trelem w tle, większość krainy popadła w ruinę, a tubylców zdziesiątkowała tajemnicza plaga. Mutacje pojawiają się też u bestii, które szlachtuje jeden z nielicznych ozdrowieńców – awatar gracza.

Pomaganie głodującemu przysiółkowi, w którym bohater doszedł do siebie, prędko przeistacza się w typowe światozbawianie. Niestety potencjał fabularny drzemiący w obecności dwóch (!) złych potęg pozostał niewykorzystany, a „wiktoriańskość" realiów sprowadza się do widoku muszkietów i soli wysypanej w progach domów. Okazyjny dubbing kuleje, drętwe wypowiedzi enpeców i znajdywane po drodze notatki nie pozostawiają miejsca na jakiekolwiek domysły, a scenariusz prosi się o choćby strzęp zwrotu akcji. Gwóźdź do trumny stanowi

Kilkadziesiąt godzin sieczenia i rąbania w stylu retro.

mapa świata gry, gdzie od pierwszej minuty widnieje komplet przystanków tworzących trasę z metą w Bastionie Chaosu.

Pan tu nie stał

Pokaźne lokacje mają zawsze ten sam układ, ale urozmaica je losowanie co restart położenia grup wroga, kompozycji pomniejszych bossów oraz wymuszających zmianę kursu niespodzianek, np. płonących pośrodku drogi wozów. Tu i tam kryją się sekretne przejścia, wizyta w paru rejonach jest całkowicie opcjonalna, a dodatkową uwagę wymusza brak podświetlenia skrytek – świetna broń może rdzewieć pod byle głazem. Choć zadanka poboczne zwykle polegają na szukaniu cennych bibelotów lub zaginionych krewnych, czasem autorzy każą podjąć nieodwracalną(*) decyzję, która wpływa np. na zestaw zdolności zwerbowanego kowala czy skoligacenie z którąś z frakcji.

Poprawa reputacji u tych ostatnich pozwala m.in. kupować całkiem użyteczny sprzęt oraz łowić nagrody za zlecenia na potwory. Przychylność grup przydaje się zwłaszcza na dwóch wyższych, wymagających odblokowania poziomach trudności – mimo skalujących się w pewnym zakresie przeciwników **przejście gry na normalu to trwająca w granicach 30 godzin formalność**. No, w razie czego wyzwanie można zwiększyć, włączając tryb weterana. Już w nim staje się jasne, jak istotna jest przemyślana konstrukcja naszego półniemego – mówi głównie „nie mogę tego zrobić" – herosa.

Kosmos!

Droga do 85 poziomu doświadczenia rozpoczyna się od wybrania dwóch – pierwszej

To gdzie ten endgame?

Poza trybem hardcore, w którym postacie są jednorazowe, oraz dwoma wymagającymi zdobycia klucza „elitarnymi" lochami trudno w GD o zabawę po osiągnięciu maksymalnego poziomu. Ma się to „niebawem" zmienić za sprawą narzędzi moderskich, które umożliwią rzeźbienie własnych lokacji, zadań i przedmiotów. Potem do gry zawita tryb survival – klasyczna podwórkowa zabawa w odpieranie niekończących się fal przeciwników. Tytuł doczeka się też przynajmniej jednego pełnoprawnego rozszerzenia.

niemal od razu, drugiej po kilku godzinach – profesji. Każda zapewnia dostęp do drzewka z kilkunastoma wielostopniowymi zdolnościami aktywnymi i pasywnymi. Ich układ można swobodnie modyfikować, podobnie jak tuziny „gwiazdozbiorów" umiejętności uniwersalnych – te rozświetlają „firmament" nad głowami przedstawicieli wszystkich sześciu klas. Gorzej jest z punktami atrybutów, których zresetować się nie da, przez co np. z czasem transformacja tanka w maga może być kłopotliwa.

Z drugiej strony mój szaman z dodatkiem inżyniera zaczął od wywijania oburącz płonącym młotem, by po czterdziestce przekwitnąć w kusznika rażącego błyskawicami, choć równie dobrze mógł wybrać rzucanie granatami i podkładanie min lub wyręczanie się mantikorą. **Możliwości zależą głównie od ekwipunku – żonglerka przedmiotami w poszukiwaniu optymalnego rezultatu to połowa zabawy.** Statystyk na karcie postaci, potencjalnych kombinacji i dostępnych ulepszeń jest zatrzęsienie, a do arsenału też przypisane są rozmaite triki – pancerne trzewiki pozwolą sprowadzić do parteru spiętrzony wokół nieumarły motłoch, a legendarny miecz zamieni trolla w kamień.

Panowie Zniszczenia

W grze nie ma domu aukcyjnego, najlepszymi cackami gracze wymieniają się więc jak przed laty – twarzą w twarz, po umówieniu się np. na forum. Zbędny balast pozostaje zrzucać w sklepach, choć teleportowanie się do miasta stanowi rutynę towarzyszącą nawet walce. Starcia z bossami odbywają się w otwartym świecie, przez co np. podczas dłuższej batalii w czteroosobowym co-opie warto wywołać portal, by móc wyskoczyć po brakujące mikstury, a w razie śmierci zmaterializować się obok poczwary tuż po respawnie. Tych się nie uniknie, bo choć gier w lobby są setki, znalezienie serwera z sensownym pingiem bywa trudne, a nadmierne lagi zazwyczaj kończą się crashem.

Potyczki w Grim Dawn to solidnie zrealizowane, ale do granic możliwości klasyczne siecz i rąb. W zalewie chłostających mackami demonów i wyjących goblinów trzeba unikać zaklęć obszarowych, pamiętać o priorytetowym namierzaniu jednostek lecząco-przyzywających i sprawdzaniu właściwości wzmocnionych egzemplarzy – osobniki takie potrafią odbijać ciosy, regenerować rany lub zamrażać wszystko dookoła. Nie wiem, czy choć raz używałem więcej niż siedmiu klawiszy naraz, ale absurdalny ragdoll, eksplozje karmazynu i skwierczenie elektryczności, gdy lawirowałem wśród rozczłonkowanych ciał, a zza krawędzi ekranu szarżowały kolejne zastępy, w zupełności wystarczały, bym nie martwił się prostotą. I choć ostateczny cel krwawej pielgrzymki od początku majaczy na horyzoncie, a słabe, urwane zakończenie bez śladu outra dobitnie przypomina, kto NIE jest autorem Grim Dawn, iluzja jest dostatecznie wiarygodna, by uzasadniać wydanie tej stówki. **|CDA|**

Okiem gema

OCENA **9**

Grim Dawn to dla mnie po The Division najważniejsza premiera tego roku i zarazem dowód na to, że jest na tym świecie (i dyskach twardych) miejsce na hack'n'slasha oprócz Diablo III. Dzieło Crate Entertainment, twórców kultowego Titan Questa (daliśmy go w pełnej wersji w 11/09), mimo bardzo długiego czasu produkcji okazało się godne oczekiwań. sześć klas postaci (szybko pojawia się dwuklasowość), 85 poziomów do zdobycia, masa zdolności spiętych w bardzo dobry system rozwoju, świetny klimat, znakomita grafika (wygląda jak rysowana, a jest w 3D), zaskakująco dobry voice acting – wszystko to przekłada się na grę, w której bez trudu da się zapomnieć na setki godzin.

OCENA

8+

GRYWALNOŚĆ 8

WIDEO 7

AUDIO 8

- ➕ rozbudowany system rozwoju postaci
- ➕ spirala przemocy wciąga jak przed laty
- ➖ klimat świata można było lepiej wykorzystać fabularnie
- ➖ czasem trudno o stabilną grę w sieci

(*) W przeciwieństwie do Path of Exile grać offline można – w singlu jest nawet pauza – ale stan gry na bieżąco zapisuje się sam, a manipulowanie jego plikami kończy się różnie.

PEGI 12

- PRODUCENT: DAEDALIC ENTERTAINMENT
- DYSTRYBUTOR: TECHLAND
- CENA: 53 ZŁ
- WERSJA PL: NAPISY
- MULTI: BRAK
- DEMO: BRAK
- PC: WIN VISTA/7/8, CPU 2 GHZ, 2 GB RAM, GF 9400/ATI HD 3400

GATUNEK: PRZYGODOWA

DEPONIA DOOMSDAY

Papkin: czasie w się Cofał

...Jeśli szukasz odtrutki na historie opowiadane z usypiającym zadęciem... Nie zawodzą bohaterowie niezależni, którzy sprawiają wrażenie żywcem wyrwanych z powieści Pratchetta... Trzecia wizyta na Deponii jest jak powrót do przerwanej rozmowy ze starym przyjacielem...

Podczas kolegium redakcyjnego Papkin i 9kier nie czuli się komfortowo.

Szok i niedowierzanie! Czy autor zadworował sobie z czytelnika, sklejając (i to na ślinę!) fragmenty recenzji trzech poprzednich części serii?

Tardis

Cytować, owszem, zacytował, ale nie było w tym drwiny, tylko nawiązanie do fabularnych fundamentów „czwórki". Oryginalna trylogia kończyła się trzaśnięciem drzwiami i zgaszeniem światła, a dopisanie do jej scenariusza choćby i linijki narażałoby Daedalic na śmieszność. Ale studio wyraźnie zatęskniło za starą lucasową szkołą, stąd postanowiono sięgnąć po środek umożliwiający wykaraskanie się z tarapatów: podróże w czasie.

Niemiecka manufaktura point'n'clicków nie miała zresztą innego wyjścia. Także w temacie zagadek, bo też na poczet poprzednich odsłon sprezentowano nam łamigłówkowy karnawał dziwnostek; od klonowania protagonisty przez mieszanie w genach dziobaków i wymianę czipów osobowości po zabawę teleporterami i manipulowanie polem magnetycznym planety. Szarpanie za wskazówkę zegara to jedyny logiczny krok naprzód. I ten akurat manewr zagrał pięknie, bo **„czasowe" wyzwania należą do najbardziej pomysłowych w serii**. Niekiedy, jak w filmowym „Dniu świstaka", gra zmusza nas do zaliczania jednej sekwencji po kilka razy, by – uzbroiwszy się w wiedzę na temat rozwojów wypadków – wpłynąć na przyszłość naszą i waszą. Innym razem wybieg ten pozwala przypomnieć postacie i wątki bądź przedstawić je odbiorcom z serią (zgroza!) niezaznajomionym. Szkoda natomiast, że **Doomsday jest – na tle całej sagi – odczuwalnie łatwiejsze i mniej skore do odważnych żartów**.

Okaryna Czasu

Obsadę nadal otwiera Rufus. Tyle że w prologu jest on stary, wąsaty i przemawia z chrypą, jaką może zapewnić regularne jaranie Klubowych (i nie dziwota, bo przez chwilę z jego gardła wydobywa się głos Snake'a z MGS-ów zwanego czasem Davidem Hayterem). Sceneria nie nastraja optymistycznie: znaną nam planetę-wysypisko przykrył gruby dywan śniegu, a Elizjum, gdzie trawa była zieleńsza (i zalegalizowana w celach medycznych), majaczy na horyzoncie jako kamień kupa. Po klimatycznym wstępie, sygnalizującym jeszcze więcej bezmyślnej klikaniny (minigry), wsiadamy na czasoprzestrzenny rollercoaster. **Lawirowanie między wydarzeniami części pierwszej, drugiej i trzeciej czyni zresztą z gry absolutnie unikalny pre-inter-sequel.**

OCENA

7

GRYWALNOŚĆ 7
WIDEO 8
AUDIO 7

- + to wciąż niezła komedia
- + kilka pomysłowych zabaw z podróżami w czasie
- + ładne igra z fabułami poprzedniczek
- + nawet słabsza Deponia to wciąż dobra Deponia
- – jeszcze więcej jeszcze prymitywniejszych minigier
- – mniej zabawna od poprzedniczek
- – gdzie się podziały balladowe interludia?

Podczas redakcyjnego wyjścia do sauny Papkin czuł się równie niekomfortowo.

Mimo skakaniny przez czas i przestrzeń developer utkwił w formule wypracowanej cztery lata temu, inspirowanej formułą wypracowaną lat temu dwadzieścia cztery. Deponia wciąż punktuje długością (na tle konkurentek), wciąż mile łechce dziadygi wychowane na Day of the Tentacle, a choć rysunkowa kreska nadal cieszy oko, graficy wciąż nie pokusili się o to, by dołożyć parę (naprawdę potrzebnych!) klatek animacji. Dołożono natomiast więcej niewiele wnoszących minigier, coś nie zagrało też w temacie miksów (niekiedy głosy wybijają się ponad muzykę, innym razem są w wyraźnej defensywie). Z kronikarskiego obowiązku donoszę, iż Rufus nadal nie dorobił się osobowości, którą można by scharakteryzować więcej niż dwoma przymiotnikami.

Doomsday najłatwiej zestawić z cyklem „Autostopem przez Galaktykę" Douglasa Adamsa. Nie tylko ze względu na podobnie absurdalne poczucie humoru (i fakt, że w obu dziełkach dowcip zwyżkuje jedynie momentami). Tak Adams, jak i Daedaliki dopisały do zamkniętych całości „czwarte części trylogii". W obu przypadkach efekt był ten sam – **dziełko względnie smakowite, ale słabsze od poprzedniczek**. Przyzwoitych komedii nigdy za wiele, ale naszych niemieckich braci w wierze (tj. wierze w przygodówki) uwrażliwiam: ten sam dowcip opowiedziany po raz czwarty przestaje nadwyrężać przeponę. |CDA|

18

- PLATFORMY: PS4, XBO
- PRODUCENT: NETHERREALM STUDIOS
- DYSTRYBUTOR: CENEGA
- CENA: 170 ZŁ (PS4, XBO)
- WERSJA PL: NAPISY
- MULTI: DLA 2 OSÓB (+ 6 OBSERWATORÓW W KING OF THE HILL)
- GATUNEK: BIJATYKA

MORTAL KOMBAT XL

Gra robotami: **Krigore**

By przekonać niezdecydowanych, twórcy MKX wzięli skądinąd bardzo udaną podstawkę i dorzucili do niej całą zawartość dodatkową i wszystkie łatki, które wyszły po drodze. Ogółem jest tam osiem nowych postaci. Mnie z miejsca kupili jedną, a w zasadzie czterema.

By zagrać cybernetycznym Sub-Zero, należy na ekranie wyboru postaci po wskazaniu Triborga wcisnąć dwa razy górę i raz trójkąt (lub Y – zależnie od konsoli).

Triborg to gwiazda rozszerzenia, ale mamy też wielu innych wojowników, w tym Predatora i Obcego.

Matematyka trudna rzecz, ale w tym przypadku szalone liczby są jak najbardziej uzasadnione. Wśród całej plejady mniej lub bardziej egzotycznych postaci na gościnnych występach dodano jednego boskiego cyborga. Boskiego – bo w trzech osobach. Nie jest tajemnicą, że Lin Kuei próbowali swoich najlepszych wojowników przerobić na cyborgi, ale eksperyment został przerwany. Gdzieś na zapomnianych serwerach zachowały się jednak pliki Cyraksa, Smoke'a i Sektora. Siły specjalne przeprowadziły transfer tych danych do testowego ciała. Skutkiem tego było powstanie Triborga – wojownika, w którym skupiły się techniki wyżej wymienionych. Mamy więc mechanicznego zabijakę, którego wariacje to tak naprawdę trzy różne postacie znane z wcześniejszych odsłon cyklu. Świetna sprawa! Ale to nie wszystko. Okazuje się, że jest i czwarty fajter do kompletu, czyli cybernetyczna odmiana Sub-Zero. Informacji o tym, jak go odblokować, szukajcie obok. Wieki temu z całej tej robotyzacji kpiłem, ale z czasem wyrywanie kończyn przy pomocy serwomotorów polubiłem – i tu poczułem się jak w domu. Cudowny pomysł!

Oprócz wyżej wymienionej megaatrakcji są i inni. Obcy, Predator, dwaj bohaterowie wyjęci z horrorów: Jason oraz Leatherface, a także mniej znani bohaterowie Mortal Kombat – Tanya, Tremor oraz Bo' Rai Cho. **Jest i odblokowana gwiazda, którą twórcy kusili graczy przed premierą, czyli Goro.** Wraz z nowymi postaciami dostajemy parę paczek z ubraniami, całość zaś przychodzi tak naprawdę w trzech wersjach – w zależności od tego, na którym etapie zakupów ostatniego Mortala utknęliśmy. Dla zupełnie nowych graczy jest kompletne wydanie Mortal Kombat XL. Dla tych, co mają podstawkę, przeznaczono XL Pack, który ją dopakuje, a jeśli ktoś skusił się na pierwszy Kombat Pack, może po prostu dokupić Kombat Pack 2 i wyjściowo będzie miał kompletne wydanie XL. Oczywiście jak ktoś chce przepłacić, może nabyć drugą płytkę – nowa instalacja bez problemu łyknie stare sejwy, co sprawdziłem osobiście.

Moim zdaniem **opłaca się, i to cholernie**. MKXL to ostateczna wersja najlepszej obecnie bijatyki. Postaci, ich wariacji i sposobów na grę tu od groma Raidena. A jak ktoś lubi zbierać trofea, to wraz z wersją XL przychodzą nowe do zdobycia. Tylko grać! Oczywiście pod warunkiem, że macie konsolę – bo pecetowcy wersji XL nie dostaną.

|CDA|

OCENA

9+

GRYWALNOŚĆ 10
WIDEO 9
AUDIO 9

- podstawka to obecnie najlepsza bijatyka na rynku...
- ...a do tego dostajemy nowe, świetne postacie
- Triborg!
- tylko dla konsolowców

REKLAMA

ALSEN.PL
dla GRACZY

Monitor Asus 21.5"
VP228H
599,-

649,-

Monitor AOC 24"
G2460VQ6

DOSTAWA ZA DARMO DO 400 SKLEPÓW

KOMPUTERY MULTIMEDIA GAMING
PROFESJONALNY SERWIS KOMPUTERÓW I NOTEBOOKÓW

Ceny zawierają podatek VAT. Przedstawiona oferta cenowa ma charakter informacyjny, nie stanowi oferty handlowej w rozumieniu Art.66 par.1 Kodeksu Cywilnego. W przypadku zmiany kursu Euro i USD, cena może ulec zmianie.

www.alsen.pl/cdaction

PC | PS3 | PS4 | PSV | XBO

PEGI 16

PRODUCENT: SPIKE CHUNSOFT CO., LTD./ABSTRACTION GAMES
DYSTRYBUTOR: STEAM
CENA: OK. 120 ZŁ (28 €)
WERSJA PL: BRAK
MULTI: BRAK

GATUNEK: PRZYGODOWA

GRALIŚMY NA: PC
DEMO: BRAK
PC: WIN 7, CPU 2,8 GHZ, 3 GB RAM, GRAFIKA Z 1 GB

Trigger HappyHavoC

DANGANRONPA

Był na pikniku i znalazł trupa XD: **Papkuya Togami**

Występują: socjopatyczny Miś Uszatek, autorka bestsellerowych romansideł, wróżbita mający 30% szans na przepowiedzenie przyszłości, gwiazdka girlsbandu, lider gangu motocyklowego, gotycka lolitka oraz kolekcjoner kości. Japonia?

Japonia. Ale nie dajcie się zwieść stężeniu dziwów – **Danganronpa to wymagający przeciwnik i pokręcony kryminał**, jaki z łatwością zawłaszcza uwagę nawet tego odbiorcy, który nie czuje ekscytacji na myśl o randkowaniu z gołębiami. A dzięki niedawnej konwersji nie potrzeba Vity, by się z nim zmierzyć.

Daily Life

Zamykanie Danganronpy w hasłach typu „sztampowa japońska visual novel" to tzw. trzecia Tischnerowska prawda(*). Wyobraź sobie, miły czytelniku, że twoja ulubiona powieść wizualna odebrała solidne przygodówkowe wykształcenie i, by uczcić edukacyjny sukces, wsunęła pod język znaczek darowany jej przez dworcowego szamana. Nim jednak Spike Chunsoft podtopi nas w psychodeli, wpierw usypia czujność idyllicznym prologiem. Witajcie w Hope's Peak Academy, słynnej na całą Japonię wylęgarni talentów. Na przybyły właśnie rocznik składa się piętnastu młodych, acz wybitnych specjalistów z zakresu dziedzin wszelakich – od sztuk walki po programowanie. W niejasnych okolicznościach cała piętnastka trafia jednak nie na wymarzoną uczelnię, ale do szkoły o obitych blachą oknach, lustrowanej przez wszędobylskie oka kamer. Na scenę wkracza pluszowy Monokuma, maskotka serii, a zarazem samozwańczy dyrektor placówki, który inicjuje morderczą grę: gmach opuści tylko ten, kto zabije innego ucznia. I ukryje swą zbrodnię na tyle zmyślnie, że koledzy i koleżanki obwinią kogoś innego.

Gra pozwala nam na względnie swobodną eksplorację Hope's Peak, przyozdobioną zatrzęsieniem dialogów, podczas których poznajemy motywacje i przeszłość współuczestników zawodów Monokumy. I już na tym etapie jest zabawką zmyślną, bo zderzenie charakterów i temperamentów w tak skrajnych okolicznościach obserwuje się z zaciekawieniem. Nie jest to gra, w której konanie pikseli kwituje się wzruszeniem ramion. Tu każda śmierć ma swoją wagę i jest dla gracza ciosem, a każda godzina spędzona na szkolnej rutynie potęguje poczucie osamotnienia i coraz rozpaczliwszą potrzebę wyjścia.

Deadly life

Gdy odnajdziemy ciało któregoś z kolegów, pluszak ogłasza rychłe nadejście klasowej rozprawy, a my mamy raptem chwilę, by zgromadzić poszlaki, sprawdzić alibi innych uczniów i przeprowadzić oględziny miejsca zbrodni. Kiedy już sąd koleżeński rozpocznie obrady, gra każe nam wykorzystywać zgromadzone informacje do wyszukiwania sprzeczności w zeznaniach. Ale nazwanie gry sensowniejszym niż Ace Attorney klonem Ace Attorney to tylko półprawda, w istocie proces jest – dzięki minigrom – czymś pomiędzy dialogiem, celowniczkiem, grą rytmiczną, wisielcem i symulatorem redaktora komiksu. Brzmi dziwacznie, ale szaleństwo Danganronpy da się pojąć już za pierwszym posiedzeniem. Zwłaszcza że tytuł wcale nie chce gracza konfundować, przeciwnie: prowadzi nas za rączkę i jak ognia unika największego grzechu Phoenix Wrighta – polowania na piksele. **To rzecz piekielnie inteligentna, ale i przystępna.**

Trzydziestogodzinna opowieść stanowi wielopoziomową zagadkę, która zmusza do wiwisekcji każdej ze spraw, ale ustawicznie podsuwa nam tropy dotyczące świata i tożsamości stojącego za uwięzieniem uczniów architekta. W dodatku – co nie zdarza się często – gra z nami fair. Hope's Peak to układanka, ale wszystkie wymagane do jej skompletowania puzzle mamy tuż przed oczyma, twórcy pragną, byśmy faktycznie przygotowali się do rozpraw i wskazali winnych jeszcze przed wejściem na salę sądową. A w dłuższej perspektywie – zbudowali w umysłach konstrukcję tłumaczącą i bardziej ważkie kwestie...

Spike Chunsoft wzięło formułę Ace Attorney, dołożyło kilka deko Persony, doskonałe rozeznanie w konstrukcji kryminałów i teorii gier. W efekcie mimo pulpowej podstawy Danganronpa to – jednocześnie – **niepokojąca podróż, frapujący dylemat etyczny, błyskotliwa powieść kryminalna i dowód na to, że w obrębie gatunku można powiedzieć coś psychopopowego.** |CDA|

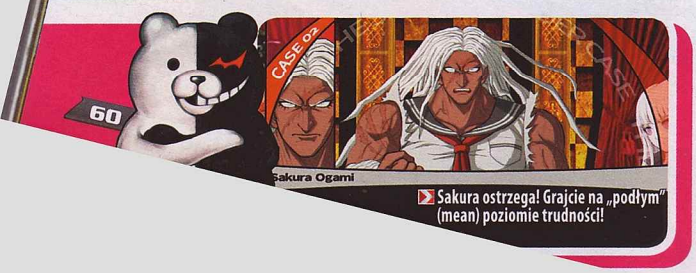
*(*) Według księdza prawdy są trzy: święta prawda, też prawda i g**** prawda.*

OCENA 9

GRYWALNOŚĆ 9
WIDEO 6
AUDIO 9

- złożone, uczciwe wyzwanie
- gameplayowe ADHD
- pokręcona estetyka
- rewelacyjna ścieżka dźwiękowa!
- upierdliwe pozyskiwanie prezentów dla innych uczniów
- pierwsza ze spraw to pewien policzek

Pecetowa konwersja sequela jest już w drodze! Puhuhuhuhuhuhu!



Sakura Ogami

Sakura ostrzega! Grajcie na „podłym" (mean) poziomie trudności!

Yasuhiro Hagakure

Czy wiesz, że w Danganronpę powinno się grać z oryginalnym dubbingiem? W Monokumę wciela się zresztą sama Nobuyo Oyama (przenosząc na polskie realia: aktorka znana z roli japońskiego Koralgola).

PEGI 12

PRODUCENT: TANTALUS INTERACTIVE
DYSTRYBUTOR: NINTENDO
CENA: 150 ZŁ
WERSJA PL: BRAK
MULTI: BRAK
DEMO: BRAK

GATUNEK: AKCJA

THE LEGEND OF ZELDA® Twilight Princess

Jednak woli GameCube'a: **spikain**

Bez serii The Legend of Zelda – w tym mrocznego Twilight Princess – nie byłoby takich gier jak Dark Souls, Darksiders, Beyond Good & Evil czy Okami. Proszę czytać tę recenzję z należytym szacunkiem.

Zgrywam się. Wbrew opinii, którą zdaje się podzielać większość cywilizowanego świata, trójwymiarowe odsłony The Legend of Zelda nie są najlepszą rzeczą od czasu odkrycia ognia(*). Nie zrozumcie mnie źle, to świetne gry. Mają jednak to do siebie, że każdej kolejnej odsłonie serii przypisać można minimum jedną produkcję innego studia, które – inspirując się – zrobiło to samo, tylko lepiej.

Starość nie radość

Dlatego po Twilight Princess HD czułem się dokładnie tak jak po Ocarina of Time 3D kilka lat temu. To nadal bardzo dobre gry – widać, że niegdyś były wybitne. Ale branża rozwinęła się, my razem z nią, a one stały w miejscu. I to czuć. Twilight Princess HD to produkcja z gatunku Zelda – ni pies, ni wydra, a na pewno nie typowe RPG. **Mało dialogów, więcej akcji i rozwiązywania zagadek.** Dungeon za dungeonem, każdy związany z jakąś konkretną mechaniką i tak dalej – to, czego spodziewacie się po kolejnej przygodzie Linka. Aż tyle – bo to nadal mnóstwo dobrej zabawy – i tylko tyle. Bo po odłożeniu pada trudno pozbyć się uczucia, że jednak można by w tym czasie grać na przykład we wspomniane Soulsy.

Głównym „twistem" rozgrywki, odróżniającym tę Zeldę od całej reszty, jest możliwość zmiany Linka w wilka. Dysponuje wtedy innymi zdolnościami – nie może machać mieczem i tarczą (ani żadnym innym przedmiotem), ale jest szybszy, skacze dalej i wykopuje ukryte przejścia. Ma też wytężone zmysły – na przykład wiedźm... asasy... batma... tfu, wilczy węch.

Więc chodź, odpicuj mój świat

Tym razem za przeniesienie Zeldy z SD w HD odpowiedzialne było nie samo Nintendo, jak w przypadku Wind Wakera, tylko Tantalus. Kto? W tym rzecz. Poziom konwersji jest mniej więcej taki, jakiego spodziewać by się należało po dokonaniach studia, które wydało na świat kilkadziesiąt średniaków – w tym gier na licencji i innych portów. Jest w większości poprawnie – nowe modele są okej, tekstury ujdą, sterowanie jest w porządku. Zarządzanie ekwipunkiem przeniesiono na gamepad, dzięki czemu jest znacznie wygodniejsze niż w oryginale – i fajnie, bo w Twilight Princess przedmiotami żongluje się często. Zmierzchowa Królewna ma już prawie dziesięć lat, więc odświeżenie jej oznaczało pozbycie się paru upierdliwości – poprawiono między innymi poruszanie się pod wodą i przyspieszono cutscenki, które w oryginale ciągnęły się w nieskończoność. Nie ma jednak co oczekiwać cudów – podstawowej rozgrywki nawet nie tknięto, więc poruszanie się na koniu nadal przypomina spacerowanie po pomoście w GTA V (obrót trwa minutę i zazwyczaj nie kończy się tak, jak byśmy chcieli), a walczy się nieco topornie. Ale o tym, czy będzie wam to przeszkadzać, decyduje wasz stosunek do trójwymiarowych Zeld. Mój znacie.

480p <3

Jest jedna rzecz, której przenieść w HD Tantalusowi się nie udało. Niestety – to najważniejszy element Twilight Princess, czyli klimat. O grze mówi się czasami, że to Ocarina of Time 2 – powstała niejako w wyniku reakcji na bajkowego Wind Wakera, „poważna" Zelda powtarzająca wiele schematów z Okaryny. Jednym z kontrargumentów była zawsze wyjątkowa atmosfera – zamglona, przyćmiona, mroczna, ale nie w pokręcony i dziwaczny sposób jak Majora's Mask. **Przy przenoszeniu gry na Wii U klimat gdzieś uleciał.** Jeżeli wierzyć temu, co Tomomi Sano z Nintendo powiedział w jednym z wywiadów, początkowo po wygładzeniu tekstur było jeszcze gorzej – gra stała się bardzo przejrzysta i już w ogóle nie wyglądała jak Twilight Princess. Musieli więc zachować odpowiednią równowagę pomiędzy uwspółcześnianiem produkcji a utrzymaniem dawnego klimatu. Według mnie się nie udało. Teraz Twilight Princess rzeczywiście wygląda jak druga Okaryna, a jedyne, co ją zdradza, to kanciaste, karykaturalne twarze postaci i design przeciwników wyjęty prosto z horrorów.

Twilight Souls

Do wersji HD dorzucono tryb bohatera. Polega on na tym, że przechodzimy grę w odwróconym poziomo świecie, przeciwnicy zadają nam dwa razy więcej obrażeń, a na dodatek z niczego nie wypadają serduszka. Mało tego: można przyłożyć do gamepada figurkę amiibo Ganondorfa, żeby ponownie podwoić obrażenia.

OCENA **7+**

GRYWALNOŚĆ 7
WIDEO 7
AUDIO 9

+ design przeciwników
+ muzyka!
+ zostało trochę klimatu...

− ...ale niezbyt wiele...
− ...bo to mało inwazyjny remaster
− dość wtórna część serii

(*) Jest nią ogórek kiszony.

PEGI ?

- PRODUCENT: WHALE ROCK GAMES
- DYSTRYBUTOR: STEAM
- CENA: OK. 65 ZŁ (15 €)
- WERSJA PL: PASKUDNA (NAPISY)
- MULTI: BRAK
- DEMO: BRAK
- PC: WIN 7/8/10, CPU CORE 2 DUO, 4 GB RAM, GF GTX 460/ AMD HD 5770

GATUNEK: TAKTYCZNA

Nie pogardziłby łykiem krzepkiego krasnoludzkiego trunku: **Cursian**

Życie przeciętnego growego krasnoluda bywa równie zaskakujące jak polska telenowela. Wyszczerbiony topór, zardzewiała kolczuga, kufel spienionego piwska i hajda na orków. Ileż można?! Brodacz nie urzędnik, potrzebuje urozmaicenia! A gdyby tak dla odmiany dać mu skafander kosmiczny i wysłać go, by eksplorował obcą planetę?

Wymagająca, ale uczciwa taktyczna siekanina w oryginalnym uniwersum.

Na to pytanie spróbowali odpowiedzieć ludzie z ukraińskiego studia Whale Rock Games. Przyznam, że ich dzieło z miejsca znalazło sobie ciepły kącik w moim nerdowskim serduszku, bo zaoferowało mi zarówno taktyczne walki, jak i oryginalne realia, a to w zasadzie wszystko, czego trzeba, by mój mózg zaczął produkować wzmożone ilości serotoniny.

Gimli, cała moc na silniki!

Uniwersum gry z łatwością przykuje uwagę nawet największych malkontentów. Tutejszy „kosmos" składa się z niewyobrażalnie wielkich, niemal niekończących się pokładów kamienia. Z uwagi na specyfikę wszechświata życie zdołało się rozwinąć wyłącznie wewnątrz gargantuicznych jaskiń, których ogrom można śmiało porównywać ze znanymi nam planetami. W jednej z takich oaz powstały krasnoludzkie królestwa. Było to możliwe wyłącznie dzięki tajemniczym, obdarzonym wielką mocą formacjom skalnym, zwanym Gwiazdami, które stanowią dla tubylców jedyne źródło życiodajnego światła. Niestety ostatnio z jakiegoś powodu zaczęły gasnąć. By uniknąć pogrążenia się w wiecznym mroku, przedsiębiorczy brodacze zapakowali trójkę swych reprezentantów do wyposażonego w wiertło „statku kosmicznego" i wysłali ich na poszukiwanie ratunku. Kosmonauci niemal natychmiast przekonali się jednak, że inne planety-jaskinie również są zamieszkane, a tamtejsza flora i fauna nie należy do najprzyjaźniejszych.

Naprawdę nie pojmuję, jakim cudem autorzy zdołali zmarnować tak ogromny potencjał. Mimo genialnych założeń główny wątek nijak nie potrafi zainteresować i snuje się leniwie gdzieś na obrzeżach gameplayu. Wstawki fabularne ograniczają się w zasadzie wyłącznie do lakonicznych dialogów, nudnawych notatek w dzienniku i króciutkich odpraw przed poszczególnymi misjami. Rozumiem, że We Are The Dwarves nie jest typowym RPG, ale przy takim starcie oczekiwałem znacznie więcej.

Strzelbą go!

Najważniejszym elementem tytułu zdecydowanie są jednak taktyczne walki. Tym razem coraz popularniejsze ostatnimi czasy tury zastąpiła aktywna pauza. Naprzeciw niezliczonym hordom wrogów stanie trójka krasnoludów o zróżnicowanych umiejętnościach i odmiennej roli na polu walki. Rudobrody Smashfist jest typowym berserkerem polegającym na brutalnej sile i druzgocących szarżach, a jego głównym zadaniem jest osłanianie słabszych członków drużyny. Forcer to z kolei ktoś w rodzaju wyposażonego w strzelbę łowcy. Zadaje ogromne obrażenia na sporym obszarze, ale z uwagi na włączony friendly fire musi uważać (przynajmniej początkowo), by przypadkowo nie przerobić na mielonkę własnych kumpli. Ostatnia z postaci, obdarzony sumiastym wąsikiem Shadow, kiepsko radzi sobie w otwartym starciu, ale potrafi zdziałać cuda jako zwiadowca i asasyn.

We Are The Dwarves nie wybacza błędów i potrafi dać w kość. By mieć jakiekolwiek szanse na odniesienie sukcesu, będziesz musiał nauczyć się korzystać z pełnego potencjału każdego z wojowników. Liczne porażki są tutaj na porządku dziennym. Chwała bogom, że po jakimś czasie autorzy zdecydowali się zezwolić na zapisywanie gry w dowolnym momencie, bo w innym przypadku prawdopodobnie już dawno poprzegryzałbym sobie ze złości nadgarstki. Trzeba jednak oddać grze tę sprawiedliwość, że **w swej bezlitosności jest zaskakująco uczciwa** – jeśli przegrywasz, to zazwyczaj wynika to wyłącznie z twojego gapiostwa, a nie nieudolności programistów. Jedyny wyjątek stanowią momenty, gdy produkcja miewa problemy z rejestrowaniem kliknięć, ale nie jest to coś, co uniemożliwiałoby w miarę komfortową zabawę.

Dwarfy nie mówić polski

We Are The Dwarves to całkiem solidna propozycja dla domorosłych taktyków, ale także murowany kandydat do tytułu najgorszej lokalizacji ostatnich lat. „Punkty badania zapewniają poznać otoczenie Dwarfów", „Dwarf będzie prześladował i atakować wrogów" i wreszcie mój faworyt – „Wrogowie mogą mieć różne czujniki: wzrok, słuch dotyk i węch". Wiedzcie, że podobnych kwiatuszków jest cała masa i momentami naprawdę trudno pojąć, co poeta miał na myśli... |CDA|

OCENA

6+

GRYWALNOŚĆ 7
WIDEO 6
AUDIO 6

- + zróżnicowani, przydatni bohaterowie
- + wymagające, ale uczciwe walki
- + ciekawe uniwersum...
- − ...z niewykorzystanym potencjałem
- − okazjonalne problemy z rejestrowaniem kliknięć
- − z czasem zaczyna być nieco monotonna
- − fatalna lokalizacja

PS: Chociaż przez większość czasu gra trzymała solidne 60 fps-ów, to podczas jednej z misji w drugim rozdziale zaczęła się wyraźnie krztusić, zwalniając do ok. 2-3 klatek. Nigdzie nie natrafiłem na informację, by ten błąd był powszechny, więc być może to tylko mój pech, ale lojalnie ostrzegam.

12

PLATFORMY: PC, PS4
PRODUCENT: IMGN.PRO
DYSTRYBUTOR: STEAM, PSN
CENA: OK. 80 ZŁ (18 €, PC) 84 ZŁ (PS4)
WERSJA PL: PEŁNA
MULTI: BRAK
GATUNEK: SYMULATOR SPACEROWICZA

KHOLAT PS4

Błądził na mrozie: **Cursian**

Przy tej grze naprawdę można się nabawić rozstroju psychicznego. W jednej chwili miałem ochotę wyć z radości i krzyczeć „tak mi rób!", a chwilę później uciec sprzed telewizora i grobowym głosem obwieścić, że nic z tego nie będzie, bo boli mnie głowa.

W czasie rozgrywki czasem coś wyraźnie „chrupie" – i zwykle nie są to kości ofiar.

O założeniach fabularnych Kholata pisaliśmy już w CDA wielokrotnie, więc wspomnę tylko, że gra nawiązuje do rzeczywistych wydarzeń z Przełęczy Diatłowa, gdzie grupa rosyjskich studentów rozstała się ze światem w nader spektakularnych i do dziś niewyjaśnionych okolicznościach. Ciała nieszczęśników znaleziono kilkaset metrów od rozciętego od środka namiotu, a część z nich nosiła rany, których pochodzenia nie dało się wyjaśnić w żaden racjonalny sposób. Pod względem gameplayowym mamy tu do czynienia z dość typowym walkerem. Twoim zadaniem jest przemierzanie niewielkiego, półotwartego świata i odszukiwanie poutykanych tu i ówdzie karteluszek ze strzępami fabuły. Tej ostatniej pod żadnym pozorem nie należy się jednak przyglądać zbyt uważnie, bo autorzy zachowali się przy jej tworzeniu jak wzorowy rzecznik prasowy, unikając jakichkolwiek konkretów i pozostawiając odbiorcy zbyt szerokie pole do interpretacji.

Tym, co wyróżnia Kholata na tle konkurencji, jest sposób przemieszczania się po okolicy. Dostajesz do ręki mapę, garść współrzędnych oraz kompas, a reszta zależy już od ciebie. Próżno szukać tu podpowiedzi w rodzaju kropeczki wskazującej twoją aktualną pozycję – musisz ją określić samodzielnie na podstawie punktów orientacyjnych. Z początku nastręcza to pewnych problemów, ale z czasem zaczyna autentycznie bawić. Szkoda tylko, że bohater nie potrafi podskoczyć choćby na pół metra, przez co nawet maleńki kamyczek stanowi dla niego przeszkodę nie do pokonania. W rezultacie świat gry przypomina raczej sieć ciasnych korytarzy niż typowego sandboksa – jakkolwiek byś kombinował, to do kluczowych miejsc i tak dotrzesz wyłącznie ścieżką zaplanowaną przez twórców. Z drugiej strony dzięki temu rozwiązaniu doświadczysz jednak nieźle zaprojektowanych skryptów z wydarzeniami, które naprawdę potrafią wywołać gęsią skórkę. Nawiedzona chata rządzi!

Sama konwersja wypada niestety dość przeciętnie. **Gra działa w 1080p i zaledwie 30 fps-ach, ale momentami i tak potrafi znacząco „chrupnąć".** Niezależnie od platformy Kholat jest tytułem pełnym skrajności. Świetny aspekt nawigowania po okolicy psuje wynikająca z ograniczonej mobilności bohatera „korytarzowość", a klimatyczne sceny grozy bledną w zderzeniu z faktem, że wszystkie te dramaty i tak nie mają większego znaczenia, bo fabuła to wydmuszka. Słowem: można, ale w żadnym wypadku nie trzeba. |CDA|

OCENA

6+

GRYWALNOŚĆ 6
WIDEO 7
AUDIO 8

+ świetnie zaprojektowane skrypty w momentach kluczowych dla fabuły
+ nawigowanie przy użyciu mapy i kompasu

− nijaka fabuła
− ograniczona mobilność bohatera
− problemy z płynnością

12

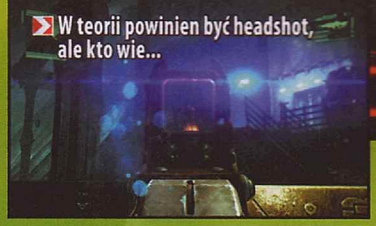
PLATFORMA: PC
PRODUCENT: RASPINA GAMES
DYSTRYBUTOR: STEAM
CENA: OK. 65 ZŁ (15 €)
WERSJA PL: BRAK
MULTI: DO 16 OSÓB (ONLINE I LOKALNIE)
GATUNEK: FPS

ET ARMIES

Został irańskim kosmokomandosem: **Cursian**

Pamiętacie budżetowe shooterki, którymi swego czasu „rozkoszował się" u nas Eugeniusz Siekiera? ET Armies to dokładnie te same klimaty, tyle że rodem z dalekiego Iranu.

Broń futurystyczna – a jednocześnie czuję się, jakbym podróżował w czasie do 2003 roku. Taki paradoks.



W teorii powinien być headshot, ale kto wie...

Co ciekawe, egzotyczne pochodzenie tytułu nie za bardzo rzuca się w oczy i pod wieloma względami prezentuje się on nader swojsko. Zważywszy na trudne relacje między naszymi kulturami, autorzy zdecydowali się osadzić akcję gry w bezpiecznych futurystycznych realiach. Szkoda, że przy okazji niemal kompletnie zrezygnowali z bliskowschodnich akcentów, które mogłyby wyróżnić ich produkcję na naszym rynku i pomóc jej znaleźć niszę, bo w bezpośrednim starciu z zachodnimi developerami są na razie skazani na porażkę.

Gra powstała na Unreal Enginie 3 (a dokładniej jego darmowej wersji, UDK), ale nie ma tutaj na czym zawiesić oka. Przeciwnie – powitalny poziom pustynny wygląda fatalnie, a **słabiutki efekt burzy piaskowej i tekstury ostre jak gumowy skalpel odświeżają wspomnienia sprzed dekady**. Później, gdy fabuła przenosi bohaterów do placówek zajętych przez Obcych, sytuację poprawia nieco zmyślnie zaprojektowane oświetlenie, ale nawet ono nie zdoła przecież ukryć niemal identycznych, potwornie kanciastych modeli przeciwników.

Ci ostatni stanowią zresztą szczególny, zdawałoby się, dawno wymarły gatunek cyfrowych jełopów. Ich ulubioną taktyką jest bowiem bezmyślna szarża w linii prostej, połączona z radosnym ostrzeliwaniem się na otwartej przestrzeni. Nie byłoby w tym może nic złego, gdyby gra była dynamiczną strzelanką w stylu Serious Sama, ale studio Raspina postawiło na bardziej współczesny, powolny gameplay, przez co całość przybrała groteskową formę. **Momentami zawodzą nawet hitboksy** – raz powalisz wroga strzałem w duży palec u stopy, a chwilę później jego bliźniak beztrosko otrząśnie się po headshocie ze strzelby (tragicznie niesatysfakcjonującej swoją drogą).

Zrzędzę jak Donald Trump na gejowskim ślubie, ale muszę uczciwie przyznać, że ET Armies nie jest kompletną kaszanką i **momentami potrafi delikatnie musnąć ośrodek przyjemności**. Za przykład może posłużyć scena z udziałem praprawnuczka działka Gatlinga – anihilacja ton durnowatego mięcha za pomocą niepowstrzymanej nawały pocisków daje radę i gdyby giwera nie brzmiała przy tym jak komar po zjedzeniu grochówki, to może nawet bym się uśmiechnął. Półgębkiem. |CDA|

OCENA

4+

GRYWALNOŚĆ 4
WIDEO 5
AUDIO 5

+ momentami zabawa bywa dość przyzwoita...

− ...ale tylko momentami
− durni przeciwnicy
− kampania pęka w 2,5 godziny

PEGI ?

- PRODUCENT: SUBALTREN GAMES
- DYSTRYBUTOR: STEAM
- CENA: OK. 44 ZŁ (10 €)
- WERSJA PL: BRAK
- MULTI: BRAK
- DEMO: BRAK
- PC: WIN XP/7/8/10, CPU 2 GHZ, 2 GB RAM, GPU 1 GB

GATUNEK: EKONOMICZNA

A po ludzku można?

No Pineapple Left Behind to prosta gra ekonomiczna będąca satyrą na współczesny system edukacji. Twoim zadaniem jako dyrektora jest zarabianie pieniędzy poprzez pozbawianie dzieci indywidualności i tworzenie z nich głupiutkich kukiełek, bezmyślnie podążających wydeptanymi ścieżkami. Zabawa jest całkiem znośna, ale niezbyt złożona gameplayowo, przez co dość szybko się nudzi. Jako ciekawostka sprawdza się całkiem nieźle, ale nie liczcie na hit.

NO PINEAPPLE LEFT BEHIND

Dyrektorem został: **Cursian**

Kowalski! Uspokój się! Kwiatkowski, do kogo ja mówię?! Ja wam się tu zaraz ponawydurniam jeden z drugim! Siadać na krzesełkach i zamknąć buzie! Będzie do was mówił pan dyrektor Cursiański!

Tymczasem ubrany w swój najlepszy garnitur dyrektor Szkoły Podstawowej nr 2 w Kozikuprzu Wielkim stał przed lustrem, trenując tradycyjną przemowę na rozpoczęcie roku.

– Ekhm... Młodzieży! Nieee, zbyt oficjalnie – mruknął. *– Kochane dzieciaczki! Cholera, jeszcze gorzej, nie wypada przecież tak bezczelnie łżeć. Może „drodzy uczniowie"? Tak! To jest to! Te zasmarkańce są przecież zbyt głupie, by wyczuć dwuznaczność, a kosztują wiele! Oj tak... Ech, gdyby tak tylko zamienić je w bezwolne, posłuszne ananaski! Zaraz...*

Całkiem niezła satyra, ale bardzo przeciętna gra.

Tydzień później,
gabinet dyrektora Cursiańskiego

– Spójrzmy prawdzie w oczy, pani Elu – powiedział dyrektor, z roztargnieniem mieszając poranną kawę. *– Szkoła to biznes jak każdy inny, a te małe pędraki wszystko komplikują* – rzekł konfidencjonalnie i zaczął odliczać na palcach. *– Biją się, wrzeszczą, spóźniają, dokuczają sobie nawzajem, a zwłaszcza się nie uczą. Jak pani wie, ministerstwo płaci nam za osiąganie coraz lepszych wyników mierzonych w ocenach i ma w głębokim poważaniu, czy młodzi obywatele faktycznie pojmą cokolwiek z naszej gadaniny. Oczywiście, obniżyliśmy już wymagania do poziomu średnio rozgarniętych szympansów, ale to nie wystarcza.*

– Potrzebna jest radykalna zmiana. Dobra zmiana! Dlatego od jutra wprowadzam program naprawczy. Wykorzystamy magię! – obwieścił triumfalnie Cursiański, popychając w stronę pani Eli opasłą, oprawioną w skórę księgę. *– To Almanach Zaklęć. Dzięki niemu wszyscy nauczyciele będą potrafili skutecznie dehumanizować dzieci. Będą mieli za zadanie odrzeć wstrętne bachory z indywidualizmu, a w stosownym momencie przemieniać je w posłuszne ananaski, które będą marzyć wyłącznie o zdobywaniu coraz lepszych ocen! Widzi to pani, pani Elu? Ta kapucha! Jest tylko jeden problem. Trygonomancja, pogodologia i kwantyfikacja wymagają od pedagogów masy energii, a ci przegrańcy regenerują ją, wyłącznie wysysając moją krwawicę! Jeśli im nie zapłacę, to zaczną niszczyć System, a moje kochane owocki z powrotem zmienią się w marudne, niewydajne ludzkie pisklaki! Muszę cały czas dbać o to, by zachować złoty środek. Budżet musi się zgadzać!*

Trzy miesiące później,
gabinet Ministra Edukacji Cursiana Cursiańskiego

– Sukces! Reformy się przyjęły! Pani premier była tak zachwycona, że prawie przyniosła mi tę tekę w zębach! Teraz muszę tylko upewnić się, że mój plan przyjmie się w całym Zimowym Mieście. Czeka na mnie kilkanaście szkół z różnymi problemami. Początek tej „kampanii wrześniowej" – Cursiański zachichotał z własnego nieprzesadnie udanego dowcipu – *będzie raczej prosty: ot, przetrwać strajk kierowców gimbusów, którzy złośliwie dowożą swój rozwrzeszczany towar tuż po dzwonku, co przekłada się na gorsze wyniki w nauce, a tym samym zarobki placówki. Innym razem będę zajmował się konkretnym uczniem i upewniał się, że klasa przestanie go wreszcie dręczyć, co wcale nie jest takie łatwe, bo dzieciak sam pcha się do gipsu. Kto to słyszał, żeby chłopiec biegał w sukience, i to w dodatku nie w sutannie? Skandal! Specjalna opieka wiąże się oczywiście z większym obciążeniem dla nauczycieli i budżetu, ale nie takie rzeczy załatwiała nasza księgowa. Oczywiście im dalej w las, tym więcej drzew, ale nowe wyzwania pojawiają się w spokojnym tempie, więc zdążę się wszystkiego nauczyć. Z czasem niektórzy rodzicie zadzwonią z pretensjami, a małoletnie barachło rozlezie się po okolicy, kompletnie ignorując wysiłki kadry dydaktycznej. Jednemu i drugiemu można zapobiec, używając Wpływów, na przykład zatrudniając wicedyrektorów, którzy zhakują mózgi młodzieży.*

– Niestety ***dość szybko okazuje się, że liczba nowych elementów jest dość ograniczona, a cała moja robota nie należy do zbyt skomplikowanych*** – powiedział ze smutkiem Cursiański. *– Ech, aż chciałoby się móc przeprowadzać inwestycje i rozbudowywać szkoły! Te przekręty... to znaczy interesy, które można by robić! Niestety nic z tego. Niezmiernie irytują mnie również bzdurne, pełne zbędnych informacji raporty, którymi nieustannie zarzucają mnie wszędobylscy biurokraci, jednocześnie ukrywając to, co naprawdę ma znaczenie. Zanim przebrnę przez te ich tabelki i pozamykam zbędne okna, naprawdę mam już dosyć życia. Hej, ale przecież mogło być gorzej! Niedawno sam byłem ananaskiem...* |CDA|

OCENA **5+**

- GRYWALNOŚĆ 6
- WIDEO 5
- AUDIO 5

+ przezabawny pomysł

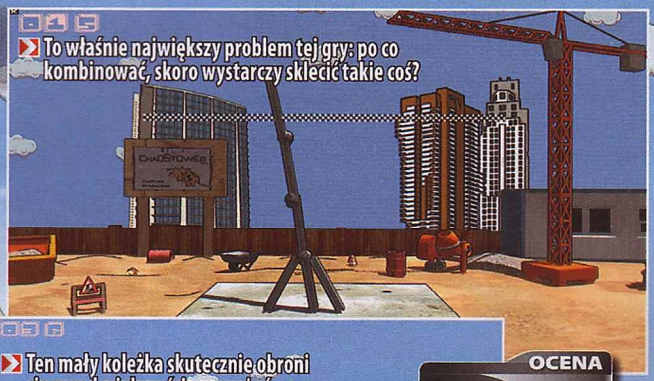
− mało złożona
− niewygodny interfejs

? PLATFORMA: PC
PRODUCENT: CASHCOWGAMES
DYSTRYBUTOR: STEAM
CENA: OK. 26 ZŁ (6 €)
WERSJA PL: BRAK
MULTI: BRAK
GATUNEK: LOGICZNA

CHAOSTOWER

Doszedł do wniosku, że chaos jest nudny: **Cursian**

Jako dzieciaki niemal na pewno próbowaliście układać jak najwyższe wieże ze wszystkiego, co akurat było pod ręką – klocków, książek, kart i innych szpargałów. ChaosTower ożywia ten pomysł i wzbogaca go o eksplozje, trzęsienia ziemi i mordercze zabawki.



Zasady gry są proste: dysponując określonymi materiałami budowlanymi (balami drewna, stalowymi belkami itd.), **musisz postawić odpowiednio wysoką wieżę i upewnić się, że utrzyma się w pionie przez co najmniej kilkanaście sekund**. Na początku nie jest to wielki problem, bo walczysz tylko z uproszczonymi prawami fizyki, ale szybko zaczniesz zmagać się również ze zjawiskami atmosferycznymi, atakami rozsierdzonego ptactwa, ogromnymi głazami, a nawet salwami z zabawkowych dział. Brzmi nieźle, prawda? Tym bardziej szkoda, że **w praktyce trudno powstrzymać się od ziewania**. Mam wrażenie, że autorzy nie do końca przemyśleli konsekwencje dodania do swego dzieła niektórych przedmiotów. Po diabła kombinować, skoro większość plansz da się przejść, klecąc prostackie wieżyszcza ze stali pozlepianej gdzieniegdzie żółtym glutem? Gra logiczna powinna przecież zmuszać do myślenia, a tutaj – z wyjątkiem kilku ostatnich poziomów, takich jak ratowanie miasta przed wielkim meteorem – możesz bez konsekwencji postępować jak przeciętny polski nauczyciel i do znudzenia klepać raz wyuczony schemat.

Obrona budowli przed falami przeciwników również nie jest wielką sztuką, zwłaszcza od momentu, gdy odblokujesz latającego robota (następuje to mniej więcej w połowie gry), nad którym masz bezpośrednią kontrolę. O ile dostępne znacznie wcześniej automatyczne działka od czasu do czasu przegapią jeszcze jakieś zagrożenie, to ten maluch anihiluje absolutnie wszystko, kompletnie trywializując przy tym rozgrywkę.

We znaki daje się też **nieprecyzyjność sterowania, która powoduje, że dokładne dopasowanie do siebie elementów budowli jest niemal niemożliwe**. W konsekwencji na początku poziomu wieża zazwyczaj trochę „osiada" i naraża się na pierwszy poważny wstrząs, zanim jeszcze rozpocznie się właściwa akcja. W tym miejscu na scenę ponownie wkracza jednak wspomniany wcześniej glut, dzięki któremu możesz zignorować nawet największe szczeliny, a i tak nie grozi ci katastrofa. Na miejscu CashcowGames pomyślałbym o sprzedaniu tego patentu polskim kopalniom – nie dość, że pomogliby w likwidacji szkód górniczych, to jeszcze prawdopodobnie zarobiliby o wiele więcej niż na handlu tym przeciętniakiem. |CDA|

OCENA **5**

GRYWALNOŚĆ 5
WIDEO 4
AUDIO 3

+ ciekawe założenia
+ pozwala bezstresowo spędzić czas
+ ostatnich kilka poziomów jest super...

– ...większość jest przerażliwie nudna
– nieprecyzyjne sterowanie
– jeśli nie kręci cię śrubowanie wyników, skończysz ją po 3 godzinach

18 PLATFORMY: PC, PS3, PS4, X360, XBO
PRODUCENT: TELLTALE GAMES
DYSTRYBUTOR: STEAM, PSN, XBL
CENA: OK. 60 ZŁ ZA CAŁY SEZON (PC), 63 ZŁ (KONSOLE)
WERSJA PL: BRAK
MULTI: BRAK
GATUNEK: INTERAKTYWNY FILM

THE WALKING DEAD
MICHONNE – IN TOO DEEP

Czuł się, jakby wysłuchiwał refrenów Rihanny: **Papkin**

Ludzie są paskudniejsi niż zombie. Ludzie są groźniejsi niż zombie. Ludzie są straszniejsi od zombie. Ludzie są okrutniejsi niż zombie. Ludzie są... *(Odgłos igły gramofonowej odrywającej się od winyla).*

Telltale, słodyczy ty moja, ja to wszystko wiem, bo świergolisz mi o tym do uszka od dobrych czterech wiosen! Pozwól zresztą na replikę: ludzie są wyczuleni na opowiadanie w kółko tej samej historii o zombie. Tymczasem **pierwszy epizod spin-offa niebezpiecznie balansuje na granicy autoplagiatu**, po raz kolejny próbując zaangażować nas w konflikt na linii naiwni idealiści vs. pragmatyczni sadyści. Główną bohaterką jest znana z komiksów Michonne, ale tak po prawdzie i resztę obsady znamy jeszcze przed uruchomieniem gry. Taki Psychopata Trzymający Za Mordę Niewielką Społeczność pojawił się i w pierwszym sezonie, i w sezonie drugim (zresztą wówczas pomysł błyszczał, bo za mikrofonem stanął Michael Madsen, będący w stanie zarazić sukinkocztwem każdy zbitek wielokątów). W dodatku półtoragodzinny odcinek rozkręca się leniwie, oferując pewną dramaturgię dopiero w końcówce.

Jeśli wśród największych nowinek mogę wymienić „nieco lepsze modele postaci", „zmodyfikowany interfejs" i „dynamiczniejszą choreografię walk", to coś poszło bardzo nie tak. To wciąż najgorszego sortu QTE (w dodatku – w związku z usposobieniem Michonne – bezrozumnej klikaniny jest więcej). Owszem, poprzedniczki były równie prostackie. Ich gameplayowy minimalizm służył jednak uwypukleniu dobrych historii. Tymczasem **In Too Deep to zwyczajna kalka, przy okazji której „wybory moralne" należy wpisać w cudzysłów**. Jeśli gra pyta mnie, czy heroina powinna, przystawiwszy sobie lufę do skroni, pociągnąć za spust, to jest to pytanie idiotyczne (nie ubija się postaci, która żyje później i w serialu, i w komiksach, i od której imienia pochodzi podtytuł miniserii!). Reszta „dylematów" też nie jest angażująca, w dodatku nie pozwalają one uwierzyć w nasz rzeczywisty wpływ na wydarzenia.

Autorzy The Game of Walking Wolf from the Borderlands: Story Mode zakopali się cztery lata temu w twórczym okopie. Jeśli szybko nie wychylą łbów i nie poszukają dla siebie nowej przestrzeni, bomba, jaką odpalili wraz z pierwszym TWD, wybuchnie im prosto w twarz. |CDA|

OCENA **6**

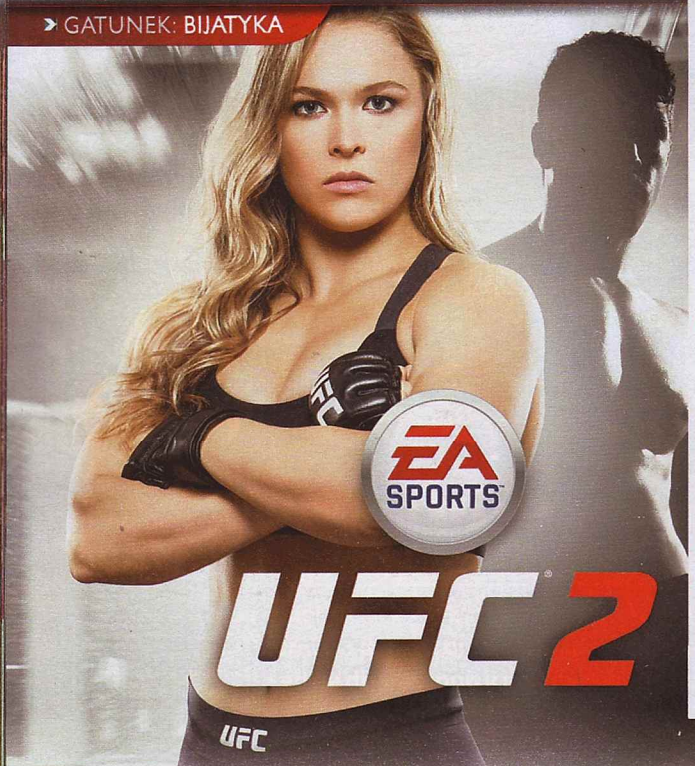
GRYWALNOŚĆ 5
WIDEO 7
AUDIO 8

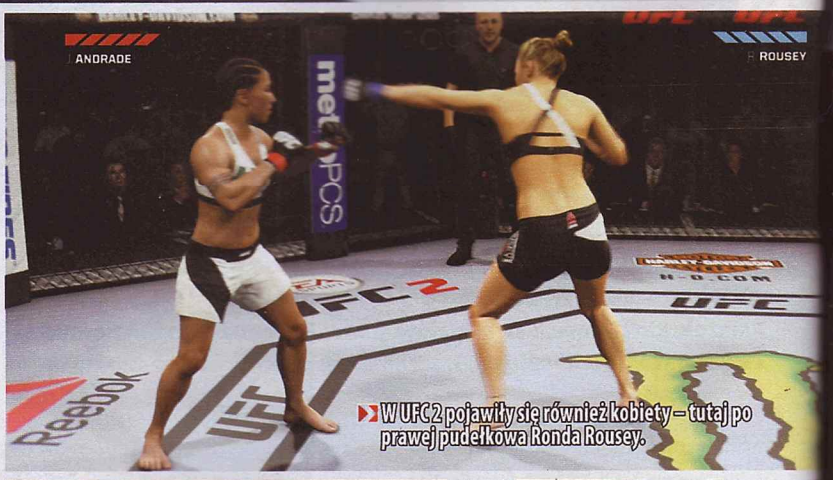
+ wciąż jest to przyzwoity film
+ w końcówce pokazuje pazur
+ przyzwoita cena

– ale to już było...
– ...i wróci więcej
– błahe wybory

PEGI 16

- PRODUCENT: EA CANADA
- DYSTRYBUTOR: ELECTRONIC ARTS
- CENA: 219 ZŁ
- WERSJA PL: BRAK
- MULTI: DLA 2 OSÓB LOKALNIE I PRZEZ SIEĆ
- GRALIŚMY NA: PS4
- DEMO: BRAK
- GATUNEK: BIJATYKA





W UFC 2 pojawiły się również kobiety – tutaj po prawej pudełkowa Ronda Rousey.

Popatrz, jaką dużą rybę gościzłapał.

Malujesz paznokcie u nóg?!

Jest jak Bruce Lee karate mistrz: **Krigore**

Cokolwiek by mówić o Elektronikach, jedno trzeba im przyznać: potrafią robić gry sportowe. Seria UFC jest kolejnym tego przykładem. Po dobrej części pierwszej przyszła „dwójka" – jeszcze lepsza.

Miłą niespodziankę miałem już na początku: zapewne przez historię mojego konta EA tytuł rozpoznał, że grałem w pierwszą część UFC, i przez to dostałem w prezencie postać Bruce'a Lee. Bonus zadziałał nawet pomimo faktu, że poprzednią odsłonę testowałem na XBO. O wiele bardziej jednak ucieszyłem się z tego, że w grze **pojawiły się znaczące zmiany, i to tam, gdzie były najbardziej potrzebne**.

Poprawiono to, co było do poprawienia.

Przepychanki na parterze

O ile trzaskanie po gębach już poprzednio działało i wyglądało dobrze, o tyle gra miała swoje za uszami, gdy zawodnicy z fazy zalotów na odległość przechodzili na stopę bardziej intymnych kontaktów i zaczynali się przytulać, a potem czule turlać po deskach oktagonu. Teraz sytuacja jest jasna: wychylenia gały są czytelnie opisane konkretnymi akcjami i od razu wiemy, jak zachowa się nasz zawodnik, jeśli wszystko pójdzie po naszej myśli. Oczywiście oponent może próbować blokować nasze akcje – ale tym razem całość jest dynamiczna i sprawia frajdę. To samo zresztą można powiedzieć o wygranej przez poddanie (się) przeciwnika – tu również operujemy dwiema gałami i ich odpowiednimi wychyleniami, a to, czy w ogóle mamy szansę na taki rozwój wypadków, możemy sprawdzić, dociskając w każdej chwili bumpera. Fajne, proste, nie trzeba bez sensu ślęczeć w opcjach gry, by poznać cały zakres ruchów zawodnika. W ogóle odnoszę wrażenie, że **sterowanie jest tym razem dużo bardziej intuicyjne** – i chwała mu za to.

Jeśli chodzi o tryby, to jest parę ciekawych aktywności do wyboru: od prostej walki jeden na jeden, kariery, przez organizację całych eventów z rozpisaną przez nas liczbą walk, aż do ultimate team, gdzie tworzymy drużynę pięciu zawodników i rozwijamy ją, wykupując karty umiejętności za monety gromadzone podczas zabawy online i offline. Wygląda to trochę jak analogiczny wariant zabawy w Fifie, z tą różnicą, że tu operujemy na własnych zawodnikach i nie mamy szansy, jak tam, wykupywać i zaprzęgać do zespołu prawdziwych gwiazd. Może i przez to emocje są mniejsze, ale zabawa i tak jest dobra.

W UFC 2 poprawiono także trening – w wielu przypadkach to dalej grind, ale tym razem i element niepewności: im więcej ćwiczymy, tym lepsze efekty, ale równocześnie znacząco wzrasta ryzyko kontuzji. Prosty pomysł, a zwiększa grywalność.

Jest realizm

Na koniec słowo o kwestiach technicznych i grafice. Za tę ostatnią dałbym osiem z plusem, ale że not cząstkowych nie łamiemy, niech będzie kredytem zaufania dziewięć. Ogólnie rzecz biorąc – jest świetnie! Zawodnicy są bardzo dobrze wymodelowani, świetnie się ruszają, o dziwo, udało się niemal całkiem wyrugować zdarzające się niekiedy w poprzedniej odsłonie nieskładności animacji ruchu. **Akcja i reakcja nareszcie prezentuje się tak, jak to powinno wyglądać.** Czasem tylko, mam wrażenie, pojawiają się delikatne opóźnienia w reakcji na ciosy przyjęte na twarz i przez to kontakt pięść-gęba wygląda trochę zerojedynkowo, szczególnie na powtórkach.

UFC 2 jest bardzo przyjemnym tytułem niezależnie od tego, czy chcecie wpaść na oktagon, by szybko wyklepać frustracje, czy macie ochotę na poskładanie od zera własnej drużyny fajterów. Co było do poprawienia – poprawiono. Po ostatnich przygodach z Mortalem bardzo brakowało mi bardziej realistycznej odskoczni ze zwyczajną walką – nowa gra Elektroników sprawdziła się pod tym względem wyśmienicie. **|CDA|**

OCENA **8**

GRYWALNOŚĆ 8
WIDEO 9
AUDIO 8

- + satysfakcjonująca, płynna walka
- + znacząco poprawiony system przepychanek na parterze
- + dużo trybów gry
- + ultimate team sprawia frajdę
- + bardzo ładna grafika
- − czasem widać opóźnione reakcje ciała, szczególnie twarzy, na ciosy
- − kariera, mimo poprawionego treningu, dalej ma trochę nierówne tempo i wymaga mnóstwa czasu

Taki peszek

Na pudełku UFC 2 znalazły się dwie znane ze świata MMA gęby: Conor McGregor oraz Ronda Rousey. Wybór niby oczywisty – w końcu oboje to niekwestionowane gwiazdy dyscypliny i wymiatacze, na których inni patrzą z zazdrością i respektem. Rzeczywistość jednak spłatała EA figla: tuż przed premierą gry oboje bowiem dostali tak siarczysty łomot, że aż żal było patrzeć. Dalej są gwiazdami, tego nikt nie podważa – ale każdy fan, idąc do sklepu po UFC 2, ujrzy teraz na pudełku zawodników, których dopiero co widział obitych na deskach. Chyba nie o to chodziło specom od marketingu.

PEGI 7

PRODUCENT: FUGITIVE GAMES
DYSTRYBUTOR: NP. MUVE.PL
CENA: 70 ZŁ
WERSJA PL: PEŁNA
MULTI: BRAK

DEMO: BRAK
PC: WIN 7/8/10, CPU 2 X 2,5 GHZ, 4 GB RAM, GF 460/ATI HD 6870

GATUNEK: KOSMICZNY „ROGALIK"

Nie doleciał: **Allor**

Ludzkość to już tylko jeden okręt ewakuacyjny. Dwanaście poprzednich rozwalili Skornowie, a ty i twoja załoga jesteście ostatnią nadzieją na przetrwanie naszego gatunku. Musisz bezpiecznie dotrzeć do Nowego Tytusa, po drodze dbając o cywilów i... słuchając muzyki Jacka Walla. Tak, tego od Mass Effecta!

INTO THE STARS

Z niektórymi napotkanymi Obcymi można nie tylko walczyć, ale i gadać. FTL też to miał – tyle że lepiej.

Kosmiczne klimaty ogólnie bardzo lubię, a trylogię Mass Effect to już szczególnie. Fakt, że za ścieżką dźwiękową Into the Stars stoi ten sam człowiek, był dla mnie bardzo dużą zachętą. Poza tym sporo czasu spędziłem w FTL-u, a ITS to taki właśnie kosmiczny rogalik, tyle że w pełnym 3D, ze swobodnym lataniem między światami (Elite Dangerous też kocham!), zbieraniem surowców, rozwojem postaci i rozbudową miasta. Innymi słowy ideał, w każdym razie potencjalny.

Takie sobie początki

Jako że w moje łapy wpadła wersja Deluxe, czyli między innymi z soundtrackiem, właśnie od niego zacząłem. I było nieźle. W międzyczasie sięgnąłem także po elektronicznego art booka (widziałem raz i wystarczy) oraz mapę. Jej istnienie było o tyle zaskakujące, że w FTL-u (i ogólnie „rogalikach") świat gry był generowany losowo, więc mapa nie ma sensu. Tymczasem przed oczami miałem PDF-a z zaznaczonymi planetami, podanym ich typem oraz uwagami w stylu „bogata". Była nawet lokacja „ostatnia znana transmisja z Arki 12". Dziwne to, bo przecież oznacza, że za każdym razem będzie podobnie, po cóż więc miałbym chcieć zagrać w tę grę więcej niż raz? To przecież nie Elite z całą Galaktyką, tu światów jest kilkanaście, a nie miliardy.

Po obejrzeniu intra (po angielsku, napisów brak) zrobiło mi się jednak cieplej na sercu, bo menu główne zostało spolszczone. I nie tylko ono. Można by się wprawdzie do niektórych tłumaczeń przyczepić, do tego nie wszystkie napisy mieściły się w swoich ramkach, ale to mniejszy problem niż całkowity brak naszego języka. Kilka dni później wyszedł zresztą patch, który te drobne problemy techniczne poprawił.

Walka z...

Gorszy okazał się całkowity brak poradnika, przez co załogę wybierałbym na czuja – na szczęście wcześniej dokształciłem się na forum, więc z dużą pewnością siebie postawiłem przede wszystkim na inżynierów, którzy m.in. najlepiej radzą sobie z obsługą broni. Na koniec został jeszcze wybór startowego wyposażenia okrętu (położyłem nacisk na siłę ognia, ale jest też zrównoważone oraz nastawione na eksplorację) i mogłem ruszać na podbój galaktyki. I się zaczęło...

Teoretycznie Into the Stars powinno być super. W przeciwieństwie do FTL-a w przestrzeni można się przecież swobodnie poruszać i jest ona 3D. Do tego liczy się nie tylko walka, trzeba także dbać o życie resztek ludzkości. Problem w tym, że **trudno mi zdecydować, co jest tu najnudniejsze!** Ot, choćby latanie. W Elite Dangerous jest świetne, w ItS... jakby to powiedzieć, nawet winda z pierwszego Mass Effecta jest szybsza niż nasz międzygwiezdny okręt. Przelot pomiędzy dwiema najbliższymi siebie planetami zajmuje nawet kilka minut, w trakcie których patrzymy w ekran – bo autopilota czy przyspieszenia czasu brak. Niewiele lepsza jest walka, która sprowadza się do zabawy w trzy kolory, tak by strzały były innej barwy niż osłony. Są jeszcze cooldowny i możliwość wykonania uniku, ale nawet ona sprowadza się do kliknięcia w odpowiednim momencie w przycisk.

Walka to statyczne klikanie w parę guzików. Nudzi się po 15 sekundach.

Sytuacji nie ratuje także zbieranie surowców (rzut wirtualnymi kośćmi może sprawić, że stracisz całą załogę promu, mimo iż miała 95% szans na wykonanie misji), ani tym bardziej rozbudowa miasta, która jest gorsza niż w dowolnym simie, a do tego całkowicie opcjonalna, bo nijak nie wpływa na inne aspekty gry. Nawet ta supergrafika okazuje się mocno przereklamowana, bo jako tako wygląda to tylko podczas lotu w przestrzeni, a reszta jest już co najwyżej średnia (i to według standardów indyczych).

Nuda wygrywa

Ale najgorsza jest i tak nuda, która sprawia, że **wolałbym już patrzeć na sufit** – bo a nuż wyląduje na nim mucha. Dlatego zamiast grać w Into the Stars lepiej po raz kolejny odpalić FTL-a lub – jeśli wolisz coś bardziej dynamicznego – zapolować na piratów w Elite Dangerous. A muzyki Jacka Walla posłuchać sobie w tle. **[CDA]**

OCENA

3

GRYWALNOŚĆ 3
WIDEO 5
AUDIO 7

+ kosmos i klimaty à la Battlestar Galactica
+ muzyka Jacka Walla (tego od Mass Effecta!)
+ Unreal Engine 4.0

− nudna
− losowa
− bardzo nudna
− bez samouczka
− bardzo, bardzo, bardzo nudna

PEGI ?

- PRODUCENT: BAROQUE DECAY GAMES
- DYSTRYBUTOR: STEAM
- CENA: OK. 43 ZŁ (10 €)
- WERSJA PL: BRAK
- MULTI: BRAK
- DEMO: BRAK
- PC: WIN XP/VISTA/7/8/10, CPU DWURDZENIOWY, 2 GB RAM, GRAFIKA DOWOLNA

GATUNEK: PRZYGODOWA/SURVIVAL HORROR

Lubi straszne baśnie: **9kier**

Nadając książce tytuł, dziecku imię, a plikowi nazwę, człowiek uczestniczy w akcie kreacji. Jest w tym coś pierwotnego i magicznego – dopóki coś nie zostanie nazwane, w pewnym sensie nie istnieje.

The Count Lucanor

Obcy ludzie nie znają swoich imion, a nawet jeśli gdzieś je usłyszeli, kultura wymaga, by na początku odprawić pewien rytuał – przedstawić się. Różne wyznania dyskutują o prawdziwym imieniu Boga, egzorcyzmy kojarzą się z koniecznością poznania sekretnego imienia demona czy ducha, a i w klasycznych opowieściach fantasy czarownicy wykorzystują znajomość czyjegoś miana, by móc kontrolować go za pomocą czarnej magii. W baśni „Rumpelstilzchen" (znanej w Polsce również jako „Titelitury", „Rumpelsztyk" i naiwny „Hałasik") tytułowy karzeł obiecuje świeżo upieczonej matce, że jeśli w ciągu trzech dni uda jej się odgadnąć jego imię, nie zabierze jej dziecka. I jeśli miałabym porównać z czymś The Count Lucanor, właśnie „Rumpelsztyk" byłby moim pierwszym wyborem.

Survival horror w baśniowym klimacie.

Nie jestem Otto, Klaus ani Frink

Zwłaszcza że wystarczy przypomnieć sobie końcówkę baśni – gdy karzeł rozrywa się na dwie części – by mieć jako takie pojęcie o klimacie tytułu Baroque Decay. Choć The Count Lucanor zaczyna się jak bajka, w której 10-letni chłopiec, zmęczony klepaniem biedy, rusza w świat, daleko mu do gry dla najmłodszych. Całość szybko staje się dość makabryczna, lecz nie brakuje jej „łagodnych" elementów tradycyjnych baśni, takich jak magiczne zwierzęta czy archetypiczne postacie. Świat oglądany jest oczami dziecka, którego nie dziwi istnienie nadnaturalnych sił. Jedynym, co zgrzyta mi w tej 6-godzinnej opowieści, jest fakt, że matka bez oporu pozwoliła odejść swojemu synowi. Hans dostał trzy monety, kawałek sera i starą laskę dziadka i od ciebie zależy, czy zostawisz je sobie na później, czy zaoferujesz enpecom w potrzebie. Wkrótce zapada noc – ciemna i pełna strachów – a chłopiec dostrzega dziwną istotę. Lewitujący niebieski kobold z błazeńską czapką, złowrogo chichocząc, prowadzi bohatera do fortecy i oferuje mu układ – **jeśli w ciągu nocy zgadnie imię sługi hrabiego, zostanie nowym panem zamku**.

Na czas próby chłopiec zostaje uwięziony w twierdzy. Podstawowym, ale niejedynym sposobem rozwiązania zagadki – podejmowane w czasie zabawy decyzje zaowocują jednym z pięciu zakończeń – jest zebranie kolejnych liter poukrywanych w skrzyniach i ułożenie z nich imienia. Gdy tylko jako tako zaczniesz orientować się w zamku, do listy nieprzyjemności, która do tej pory obejmowała jedynie pułapki, dojdą mroczni słudzy hrabiego. Po korytarzach zaczną krążyć kostuchy, a niektóre pomieszczenia nawiedzi sam Czerwony Kamerling, stukając obcasami. Wtedy tytuł z prostej, opartej na eksploracji przygodówki zmienia się w skradankę, bo też istoty te przyciągają Hansa i wysysają z niego życie, a ten nie potrafi się przed nimi bronić – ukrywa się pod stołami czy za zasłonami, po drodze zostawiając świeczki w strategicznych miejscach i przywracając zdrowie jedzeniem. **System zapisu potrafi dać w kość**, bo każde zapamiętanie gry u kruka przy fontannie kosztuje jedną monetę, jest więc decyzją – czy przeznaczyć ograniczoną przecież ilość złota na sejwa, czy też odkładać, by móc później kupić przedmioty. Trzeba być ostrożnym: zdarzyło mi się, że zapisałam o jeden raz za dużo i do nabycia złotego klucza brakowało mi jednej monety, więc gorączkowo przeszukiwałam raz jeszcze wszystkie skrzynki w nadziei, że coś przeoczyłam (i udało się!).

Kim jestem, nie zgadnie nikt

Developerzy zastosowali jedno z klasycznych i moich ulubionych połączeń – baśni i horroru – zestawiając **niepokojące sceny z prostym, ale ładnym, sielankowym pixel artem, który rozwija skrzydła zwłaszcza w rzadkich cutscenkach**. W tle pobrzmiewa klimatyczna, chiptune'owa wersja utworów Bacha i żałuję tylko, że twórcy zrezygnowali z japońskiego voice actingu, który pojawił się w zwiastunie. Same postacie hrabiego Lucanora i jego pomocnika pochodzą z hiszpańskiego zbioru „El conde Lucanor" z 1335 roku – czy raczej są nimi luźno inspirowane i wykorzystano niewiele ponad ich imiona – zawierającego dziesiątki krótkich historii z morałem, za pośrednictwem których sługa doradzał swemu panu. Jeśli jednak zależy ci na odkrywaniu jego miana samodzielnie – do czego zachęcam, bo wprawdzie opowieść rozwija się bardzo powoli, ale angażuje – nie radzę tam zaglądać przed zobaczeniem napisów końcowych. No to, Baroque Decay, teraz trzymam kciuki za Catequesis! |CDA|

OCENA

7+

GRYWALNOŚĆ 7
WIDEO 7
AUDIO 8

- + ładny, sielankowy pixel art
- + wpadająca w ucho, niepokojąca muzyka
- + nieliniowa rozgrywka
- + klimatyczna, angażująca, nieźle napisana historia...
- − ...choć nieco zbyt prosta
- − czasem opowieści brakuje tempa
- − zmusza do back-trackingu
- − system zapisu może dać w kość

12

PLATFORMA: PC
PRODUCENT: ARC SYSTEM WORKS
DYSTRYBUTOR: NP. STEAM
CENA: OK. 120 ZŁ (28 €)
WERSJA PL: BRAK
MULTI: DLA DWÓCH OSÓB
GATUNEK: BIJATYKA

BLAZBLUE CHRONOPHANTASMA EXTEND

Pamięta, czym było dla Tylera Durdena samodoskonalenie się, i ma to gdzieś: **Cross**

Więc co tak naprawdę gra o anorektycznych młodzieńcach z gigantycznymi mieczami, absurdalnych supermocach i biuściastych pół kocicach, pół kliszach może wnieść do twojego życia?

Wiele bijatyk chce, by traktować je jak Fight Club: pretekst wyłącznie do lania się po gębach. YOU WIN? Brawo, teraz znajdź silniejszego rywala. YOU LOSE? Następnym razem popraw gardę i pressing, prowokuj wroga do robienia głupot. Taki Street Fighter V w dniu premiery nie przejmował się niczym innym niż walkami. Jedni powiedzą, że to dobrze, że chęć samodoskonalenia i radość starcia z drugim człowiekiem są tu kluczem. Inni będą woleli grać w BlazBlue. BlazBlue nie chce, żebyś przychodził co sobotę boksować się na opuszczonym parkingu. Ono chce, by gracz na tym parkingu zamieszkał. Oferuje ci więc **ogromny świat w konwencji futurystycznego fantasy z absurdalnie rozbuchaną, „epicką" kampanią.** Jeśli poczujesz zagubienie, BB zaoferuje ci szybko serię dowcipnych wykładów na temat historii świata lub gigantyczny słownik – tłumaczący zarówno fabułę, jak i głęboką mechanikę. Po jego lekturze dowiesz się nie tylko, jak bardzo cool jest lokaj zwany Valkenhayn R. Hellsing, ale także co to jest ukemi czy cross-up. A co jeśli boisz się nauki wszystkich komend ataków? Żaden problem – po to istnieje tryb sterowania stylish, dzięki któremu zupełny niezguła wykona kombo na 15 ciosów (idealna rzecz do zabawy z amatorami). Po to jest też ponad 150 tutoriali, w których sympatyczne postacie w atmosferze przyjacielskiej kłótni tłumaczą ci każdy aspekt gry z kombosami na czele. Po to masz również dekorowane jak w Simsach lobby sieciowe czy singlowy tryb z elementami RPG...

Wszystko po to, żeby było ci przytulnie. A co potem? Czas wyjść w świat i spotkać innych ludzi, którym parking się spodobał. Zagrać w sieci. Znaleźć postać (polecam Celicę R. Mercury, która ma praktycznie automatyczne kombosy, ale którą nie gra się bezmyślnie). Zacząć się bić. Boleśnie obrywać. Poprawiać się. Nauczyć się koncentracji. Zen. Walki z wymówkami. Cierpliwości w samodoskonaleniu. Znoszenia długich serii porażek. Czerpania satysfakcji z sukcesów. Grając na poważnie, zdobędziesz umiejętności przydatne wszędzie – w diecie, rozwoju kariery, szukaniu drugiej połówki. Wierz lub nie, **bicie się dziewczynkami z anime może sprawić, że staniesz się lepszym człowiekiem**... jeśli tylko opuścisz mury single playera. |CDA|

OCENA **9**

GRYWALNOŚĆ 9
WIDEO 9
AUDIO 9

+ postacie, mechaniczny i tryby mądrze rozwijane od niemal dziesięciu lat
+ porządny kod sieciowy
+ działa na sprzęcie z okolicznego wysypiska śmieci
+ wreszcie aktualna wersja na PC

– różne malutkie zgryzy z portem

?

PLATFORMA: PC
PRODUCENT: SORATH
DYSTRYBUTOR: NP. STEAM
CENA: OK. 21 ZŁ (5 €)
WERSJA PL: BRAK (ZBĘDNA)
MULTI: BRAK
GATUNEK: FPS

DEVIL DAGGERS

Nie chciał wiedzieć, co ma za plecami: **Cross**

To chyba najbardziej sugestywna wizja piekła, jaką widziałem w grze.

Nawet jeśli nie czytaliście komiksu „Berserk" (a powinniście, bo był inspiracją dla wielu popularnych dziś gier, od Dark Souls po Dziki Gon), być może słyszeliście o punkcie kulminacyjnym całej serii, czyli „Zaćmieniu". Nie zagłębiając się za bardzo w spoilery, jest to jedna z najobrzydliwszych i najokrutniejszych scen w historii dark fantasy – majestatyczny i obrazoburczy pokaz absolutnej potęgi bóstw, przerobienie masy lubianych postaci na krwawą i mentalną papkę, przegląd krajobrazów z najgorszych koszmarów H.R. Gigera, inspiracja dla wielu przerażających historii (np. „Nameless" Granta Morrisona). Gdybym czytał to w podstawówce, do dziś miałbym traumę.

Devil Daggers to gra, która chyba najlepiej oddaje klimat „Zaćmienia", dokładając do niego parę szczypt chrześcijańskiego piekła i koszmarów z dna Rowu Mariańskiego. **Wyobraźnia twórców jest płodna na najgorsze sposoby, a efekt porażający.** Pomysł na rozgrywkę jest prosty – lądujesz na małej, pustej, okrągłej arenie, wyposażony jedynie w moc strzelania tytułowymi „szatańskimi sztyletami". Wokół zaczynają w ustalonym rytmie pojawiać się coraz obrzydliwsze monstra, które należy zgładzić w walce o przetrwanie. Mięsiste wieże, które spośród splątanych macek wypluwają kolejne rogate czaszki ścigające cię po całej mapie. Pajęczak o przeraźliwie długich odnóżach i twarzy kościotrupa (zabijcie go szybko, nie chcecie spotkać jego potomstwa). Prześlizgujące się nad twoją głową latające wije, których boki wyglądają jak żyletki opatulone mięsem. A najgorsze jest to, że to wszystko brzmi dokładnie tak, jak wygląda (graj koniecznie po ciemku i w słuchawkach – także dlatego, że dźwięk BARDZO pomaga w orientacji przestrzennej). O dziwo, jest to **rzecz równie odrażająca, co grywalna**. Masz tu przeżyć jak najdłużej, po każdej rundce zestawiając wyniki z przyjaciółmi. Brzmi jak zabawa na kilkadziesiąt minut? Raczej na kilkanaście godzin – ale niestety brak tu kampanii, szukanie nowych strategii unikania przeciwników daje niesamowitą frajdę, podobnie jak opanowywanie bunnyhoppingu i rocket jumpów. A choć każda śmierć budzi dreszcz odrazy – i przez okropny dźwięk, i przez sugestywny opis śmierci („WYPATROSZONY", „POĆWIARTOWANY") – wracasz do tego piekła. Czemu? Bo tak jak bohaterowie Lovecrafta chcesz wiedzieć, co jeszcze czai się blisko jego dna. |CDA|

OCENA **8**

GRYWALNOŚĆ 8
WIDEO 10
AUDIO 10

+ niesamowita warstwa audiowizualna
+ powoduje coś na granicy strachu, ekscytacji i obrzydzenia
+ jeśli cię złapie, to na kilkanaście godzin
+ opcja powtarzania poziomu szybka jak w starych Tonych Hawkach

– chciałoby się kampanii z pieczołowicie zaprojektowanymi poziomami
– NAPRAWDĘ bardzo by się jej chciało

PEGI 12

- PRODUCENT: NIPPON ICHI SOFTWARE
- DYSTRYBUTOR: NP, STEAM
- CENA: OK. 86 ZŁ (20 €)
- WERSJA PL: BRAK
- MULTI: BRAK
- DEMO: BRAK
- PC: WIN VISTA/7/8/10, CPU 2,6 GHZ, 1 GB RAM, GF 9500 GT/ATI HD 5450

GATUNEK: STRATEGICZNA/RPG

DISGAEA PC

Narzekał, że nie może używać F5 na stronie swojego banku: **Cross**

Graliście kiedyś w Cookie Clicker? Pomysł na tę grę był prosty: im więcej razy klikniesz na wielkie ciastko, tym więcej zarobisz mniejszych ciastek, a te będziesz mógł wydać na ulepszenia, dzięki którym klikanie w wypiek będzie coraz bardziej zyskowne.

Z czasem stworzysz istne ciasteczkowe imperium: armię babć, alchemików, podróżników w czasie i automatycznych kursorów, która zacznie generować ci miliony ciastek na sekundę. Rzecz w 2013 roku uzależniła od siebie tłumy, choć polegała na gapieniu się w coraz szybciej rosnące liczby. Co poradzić – człowiek lubi czuć, że się rozwija, a cyferki działają na wyobraźnię. Disgaea wykorzystała to, by stworzyć wokół siebie kult już dziesięć lat wcześniej.

Pieniądze, władza, kobiety

Disgaea PC to port pierwszej części ciągnącej się od trzynastu lat sagi strategicznych RPG-ów. Fabuła jest tu odrobinę mniej abstrakcyjna niż w Cookie Clickerze: twój ojciec i pan piekieł umarł, jego wasale buntują się przeciwko tobie, ty zaś postanawiasz zbudować siłę swojego imperium na ich truchłach. Brzmi poważnie? Absolutnie takie nie jest – jak się okazuje, król umarł po zadławieniu się preclem, lwią część twojej armii stanowią wybuchające pingwiny (pensja: sardynka na dwa tygodnie), a pierwsza rzecz, którą widzisz po przebudzeniu z długiego snu, to poddana traktująca cię na przemian minigunem i wiertłem w nadziei, że wreszcie zdech... wstaniesz. **Humor jest specyficzny, ale historia jako taka sporo zyskuje na równowadze między absurdem a rzeczywistym rozwojem postaci.** Disgaea rozumie, że komedia działa tylko w umiarze i muszą towarzyszyć jej wstawki dramatyczne – główny bohater temperuje swoją arogancję, zdradzieccy słudzy uczą się lojalności et cetera. Budzi to ciekawość, co stanie się dalej, i płynnie prowadzi do napisów końcowych. Utrzymany w halloweenowych klimatach (ta cudownie jazgocząca muzyka!) epos o księciu Laharlu to jednak jedna z dwóch rzeczy, które kojarzą się szerszej społeczności graczy z Disgaeą. Druga to limit doświadczenia zawieszony na... 9999 poziomie. Widzicie, są dwie szkoły strategicznych erpegów. Jedna, reprezentowana przez XCOM-a i Advance Wars, skupia się głównie na strategii, rozstawieniu jednostek, planach ataków. Druga, związana z Final Fantasy Tactics, przypomina bardziej jRPG w strategicznych ciuszkach – promuje bardziej kumulowanie expa celem rozwoju przegiętych buildów postaci oraz szukanie niszczących system gry taktyk. O ile jednak FFT zachowywało w tym jeszcze jakiś umiar, o tyle Disgaea nie ma go wcale – oferuje ci tak rozbuchany i uzależniający system rozwoju, że heroina, ba, nawet Cookie Clicker to przy tym pikuś.

Respect da hustle

Nieważne, co tu robisz, zawsze czujesz, że stajesz się silniejszy. Zabijesz kogoś – dostaniesz punkty doświadczenia. Użyjesz umiejętności – zwiększysz jej siłę, być może i zasięg, z czasem odblokujesz kolejny efektowny skill, i tak w kółko. Podlevelujesz jakąś klasę – zdobędziesz kolejną, i kolejną, i kolejną. Oberwiesz, wrócisz do zamku, podleczysz się – otrzymasz w szpitalu punkty na kartę stałego klienta, za które bardzo szybko otrzymasz przegięty ekwipunek. Znajdziesz śmieciowe przedmioty – wręczysz je jako łapówki senatorom twojego królestwa, którzy zgodzą się na zwiększenie grantów militarnych lub sprowadzą nowe losowo generowane przedmioty do sklepów. Trafisz na ścianę w kampanii – zaczniesz zdawać kolejne demoniczne egzaminy lub wejdziesz do tzw. Item World, by w rogalikowej konwencji wymordować wrogów mieszkających w danym przedmiocie i zrobić z marnego miecza Excalibur.

Brzmi jak Cookie Clicker na sterydach, ale Disgaea oprócz cyfrowego haju ma jeszcze do zaoferowania trzymający to wszystko jakoś w ryzach **ciekawy system walki**. Możliwość rzucania przedmiotami i postaciami, system dodających bohaterom bonusy kolorowych pól na mapie (można je zresztą strategicznie detonować), projekty poziomów z coraz bardziej szalonymi wyzwaniami, GIGANTYCZNY postgame. Brak tu trochę innowacji z nowszych części (levelowanie healerów to męka, gdy głównym źródłem doświadczenia są zabójstwa), ale jeśli rzecz was wciągnie... **Witaj, syndromie jeszcze jednego poziomu.** Żegnaj, światło słoneczne.

Zmysłowa przyjemność zwiększania stanu konta.

PS: Port z początku był kompletnie do niczego, ale łatki sprawnie naprawiły dręczące go problemy. |CDA|

OCENA **7+**

GRYWALNOŚĆ 7
WIDEO 5
AUDIO 8

- \+ rozwój postaci uzależnia jak diabli
- \+ najpopularniejsza fabuła w historii sagi
- \+ jest tu co robić przez setki (!) godzin
- \+ niepowtarzalny, halloweenowy klimat
- − brzydka tak, jak przystało na port trzynastoletniej gry z PS2
- − bardziej jRPG z elementami strategii niż odwrotnie
- − dziś boleśnie brak tu innowacji z nowszych części
- − co to znaczy „healerzy nie dostają expa za leczenie"?!

Go, go, Prinny Rangers

Zwykle w grach Nippon Ichi z góry odradzam angielski dubbing, ale Disgaea... jest wyjątkiem. W dużej mierze to zasługa Laharla, protagonisty granego przez Barbarę Goodson. Jej skrzeki pozna każdy fan Power Rangers – tak, to wredna cesarzowa Rita Repulsa. Laharl to w zasadzie męska wersja Rity, więc głos pasuje idealnie.

18

- PLATFORMY: PC, PS4, XBO
- PRODUCENT: AVALANCHE STUDIOS
- DYSTRYBUTOR: CENEGA
- CENA: OK. 52 ZŁ (12 €, PC), 49 ZŁ (PS4), 50 ZŁ (XBO)
- WERSJA PL: NnapisY
- MULTI: BRAK
- GATUNEK: AKCJA

JUST CAUSE 3
SKY FORTRESS

To ptak! To samolot! Nie, to: **enki**

Jedna z najbardziej bezkompromisowo rozrywkowych wysokobudżetowych produkcji właśnie doczekała się pierwszego DLC, a z nim jedynej rzeczy, której bohaterowi i graczom brakowało do szczęścia.

Forteca jest faktycznie spora, ale to nie ona tu gra główną rolę.

Jedyne, czego brakowało Rico, to uzbrojony jetpack.

Bawar, „magiczna" substancja, o którą toczy się cała draka na Medici, ma to do siebie, że można z niego zrobić wszystko, co dusza developerów zapragnie. Jak na przykład głowice dla wyrzutni M488, którą odblokowałem po ukończeniu kampanii i która jednym pociskiem potrafi zmieść pół wrogiej bazy. Wraz z karabinem Urga Vdova 89 i duetem rewolwerów używałem jej zresztą do czyszczenia archipelagu z sił przeciwnika aż do momentu, gdy mi się już odechciało poszukiwać nieodkrytych jeszcze na mapie reżimowych instalacji. Może zostałbym dłużej, gdybym tylko miał odrzutowy motorek w tyłku. Bawarowy jetpack to pierwsze, co otrzymujemy po przyjęciu nowej misji w Sky Fortress. Wystarczy przytrzymać na ziemi przycisk, który służy do rozwijania skrzydeł wingsuita, a Rico wzbije się w powietrze i wolny jak ptak (a także uzbrojony w karabin maszynowy i rakiety samonaprowadzające) będzie mógł lecieć, bo chce. Dopalacz ma niewielki, ale też szybko odnawiający się rezerwuar paliwa. Nie rozwiniemy prędkości odrzutowca, lecz na to, by spokojnie dolecieć parę kilometrów nad ziemię, gdzie „zaparkowała" **tytułowa Podniebna Forteca – nowy miniregion do podbicia** – jak najbardziej wystarczy.

Fabuły w dodatku wystarcza na jakąś godzinę fruwania i niszczenia – nie ma tego wiele. Na miejscu można się również zaopatrzyć w nowy, niezły karabinek bawarowy, który w moim przypadku udanie zastąpił Vdovę. Nie ulega wątpliwości, że **największą siłą DLC jest sam jetpack**, dzięki któremu poruszanie się po archipelagu, przechodzenie kampanii na nowo i wyzwalanie kolejnych regionów wygląda zupełnie inaczej i jest jeszcze przyjemniejsze. Jeżeli jednak zaliczyłeś już wszystko, co można było zaliczyć na Medici, Sky Fortress będzie dla ciebie po prostu zbyt krótkie i mało treściwe. Zobaczymy, co przyniosą kolejne dwa dodatki. |CDA|

OCENA

6+

GRYWALNOŚĆ 6
WIDEO 9
AUDIO 7

+ jetpack + wingsuit = miłość na zawsze
+ nowy karabinek
− znikoma ilość nowej fabularnej treści

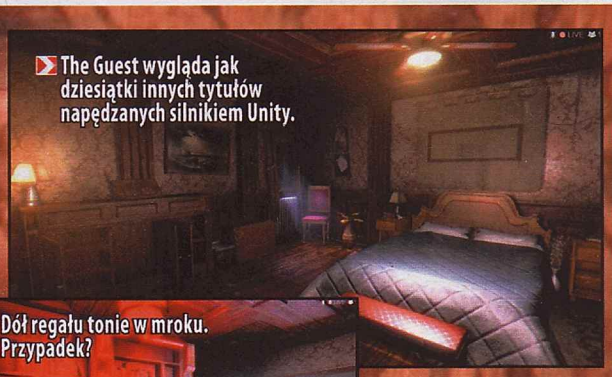
7

- PLATFORMA: PC
- PRODUCENT: TEAM GOTHAM
- DYSTRYBUTOR: STEAM
- CENA: OK. 43 ZŁ (10 €)
- WERSJA PL: BRAK
- MULTI: BRAK
- GATUNEK: PRZYGODOWA

THE GUEST

Namawia do ochrony drzew: **9kier**

The Guest to „duży" debiut Team Gotham – wcześniej studio z Madrytu stworzyło tylko grę mobilną, która zresztą pojawiła się jedynie na sprzętach z Windowsem na pokładzie. I choć Gość utrzymał mnie przy ekranie przez sześć godzin, żaden z jego elementów nie podbił mojego serca.



The Guest wygląda jak dziesiątki innych tytułów napędzanych silnikiem Unity.

Dół regału tonie w mroku. Przypadek?

Osadzoną w latach 80. historyjkę da się poznać w czasie dwukrotnie krótszym, ale dwa razy zacięłam się tak, że miałam ochotę rzucić laptopem o ścianę i położyć się spać. Bywały momenty, że siedziałam przed ekranem wściekła jak CormaC w poniedziałkowy poranek, ale każdy dłuższy przestój motywował mnie do tego, by dać z siebie jeszcze więcej. Szkoda więc, że łamigłówki – które też są logiczno-środowiskowym gatunkowym standardem, z przywracaniem prądu czy zabawą współrzędnymi geograficznymi – to jedyne, co The Guest ma do zaoferowania. Historia przyjmującego leki doktora, który budzi się w dziwnym hotelu i próbuje wydostać się ze swojej kwatery, nie jest w żadnym calu innowacyjna ani interesująca, a poznaje się ją głównie poprzez czytanie rozmaitych karteczek (developerzy, chrońcie drzewa!). Z rzadka autorzy postarali się o stworzenie niepokojącej atmosfery, przez co przy pewnej dozie dobrej woli można uznać tytuł za horror. Szkoda, że **klimat bierze się tu głównie z technicznych niedociągnięć**. Radio (a jedno z dwóch wydawało naprawdę straszne dźwięki) było włączone za każdym razem, gdy wracałam do pomieszczenia, spędziłam też całkiem sporo czasu, przyglądając się z bliska różnym powierzchniom i zastanawiając się, czy to lustra weneckie. Patrzyłam na kształty, które nie miały prawa się odbijać w danym miejscu – regały czy przytwierdzone do ściany skrzynki – i byłam naprawdę zaintrygowana. Gdy otworzyłam jedną z oszklonych szafek, czar prysł, bo okazało się, że to tylko graficzna sztuczka, a powierzchnie bez żadnego powodu odbijają losowe przedmioty.

W czasie mojej podróży przez kilka pomieszczeń zdążyłam zresztą – jako osoba z nabytą w trakcie przygodowych wojaży kleptomanią – zebrać całkiem pokaźną liczbę gratów. Nadmiar wieszaków, przybory do mycia, papierosy, ołówek, Biblia... Większość przedmiotów – nie mam pojęcia, gdzie doktor trzymał to wszystko – do niczego mi się nie przydała. Podobne wrażenie wywarła zresztą na mnie cała gra. **To przeciętny pod każdym względem tytuł, o którym zapomina się godzinę po zobaczeniu napisów końcowych.** Zwłaszcza że fatalne zakończenie pozostawia gracza z poczuciem niesmaku, które nieprzyjemnie drażni język i którego chce się jak najszybciej pozbyć. |CDA|

OCENA

5

GRYWALNOŚĆ 5
WIDEO 6
AUDIO 6

+ nawet angażujące zagadki
− krótka
− rozczarowujące zakończenie
− oszustwa graficzne

PEGI 7

- PRODUCENT: LA COSTA ENTERTAINMENT
- DYSTRYBUTOR: PSN
- CENA: 84 ZŁ (PS4), BRAK (PC – PREMIERA W II KWARTALE)
- WERSJA PL: BRAK
- MULTI: BRAK
- GRALIŚMY NA: PS4
- DEMO: BRAK
- PC: BRAK DANYCH
- GATUNEK: PLATFORMOWA/LOGICZNA

-KLAUS-

Skakał egzystencjalnie: **CormaC**

Nie wiem, kim jestem. Nie wiem, gdzie jestem. Obudziłem się w tej piwnicy ze słowem „KLAUS" wypisanym na ramieniu.

Takim tajemniczym zawiązaniem akcji mógłby uraczyć nas survival horror, ewentualnie przygodówka z dreszczykiem. Klaus to jednak stworzona z użyciem Unity i podbarwiona elementami logicznymi platformówka, tyle że dużo ambitniejsza np. od gier z Raymanem, bo **równie ważna co skakanie po platformach jest tutaj narracja. A może i ważniejsza.** Nawet jeśli część zwrotów akcji da się przewidzieć, a niektóre przemyślenia, jakimi dzielą się z graczem twórcy – trochę tu egzystencjalizmu, trochę ponurych spostrzeżeń na temat współczesnego świata – zalatują nieco „przebudzonym" licealistą. (Korporacje są złe, bo niszczą wyjątkowość jednostek i istnieją tylko po to, by trzepać kasę! – w ten deseń).

Myślę, więc jestem

Uruchamiając Klausa, wcielasz się... Stop. Nie wcielasz się. Kontrolujesz. Człowiek, który budzi się w piwnicy, nie wiedząc, kim jest i co w niej robi, zdaje sobie sprawę z tego, że władzę nad nim (a także nad otoczeniem, bo korzystając z gładzika na padzie, otwierasz i zamykasz przejścia oraz przesuwasz platformy) sprawuje jakaś nieznana, potężna siła. Targają nim sprzeczne uczucia, bo z jednej strony opiekujesz się nim, pomagając mu dotrzeć do kolejnych drzwi, z drugiej zaś zniewalasz go. **Niemal cała narracja zamknięta została w rozgrywce**, a przybiera formę pojawiających się na ścianach, podłogach i sufitach myśli małego, zagubionego człowieczka, którego nie sposób nie polubić choćby dlatego, że wiele z tych myśli kierowanych jest bezpośrednio do ciebie, co zacieśnia więź. Z czasem Klaus spotyka innego zagubionego nieszczęśnika – osiłka o umyśle małego dziecka, błąkającego się po tajemniczym budynku od dawna. Początkowo Klaus nie kryje niechęci do nowego towarzysza i zazdrości wywołanej tym, że musi odstąpić mu część twoich względów – kontrolujesz obu, wykorzystując ich odmienne zdolności.

Opowieść i rozgrywka są ze sobą ciasno splecione i **liczne są tu momenty, gdy gameplay posłusznie podporządkowuje się historii** zamiast wlec ją za sobą, jak to często bywa w grach. Dla przykładu w pewnym momencie przygnębiony poczuciem bezsilności i brakiem kontroli nad własnym losem Klaus zdobywa się na akt rozpaczliwego buntu i zaczyna wykonywać twoje polecenia na opak, odwracając kierunki na padzie i podmieniając przycisk skoku.

Jak pudełko czekoladek

To jeden z wielu pomysłowych manewrów ekipy La Cosa Entertainment. Daje ona upust swej kreatywności szczególnie w etapach nie-tak-znowu-bardzo-ukrytych, których warto szukać dlatego, że są niezwykle istotne fabularnie, a niektóre z nich to przemyślne perełki. Jeden pozwala przemieszczać się tylko w lewo, inny każe kontrolować jednocześnie czterech Klausów, na drodze których rozmieszczono odmienne przeszkody. Tu platformy zastąpiono słowami, tam role odwracają się i sterujesz piłą tarczową, na której życie dybią Klausy. Szaleństwo osiąga swe apogeum w świecie celowo zabugowanym, gdzie nic nie działa tak, jak powinno, i trzeba np. zbudować nad kolcami most z własnych trupów, które nie znikają po respawnie, albo wybiec poza ekran, by pojawić się po przeciwnej jego stronie.

Wspaniałe w tej grze jest to, że **nigdy nie wiadomo, czym zaskoczy cię za chwilę**. Kiedy raz się zawiesiła, byłem przekonany, że to celowa zagrywka, zwłaszcza że Klaus akurat hackował komputer. Byłem zdziwiony i rozczarowany, gdy okazało się, że to zwyczajny, przypadkowy błąd. Można twórcom wytknąć i inne niedociągnięcia. Gdzieś utknąłem z powodu niechlujnie zrobionych kolizji, gdzie indziej gra zaczęła niemiłosiernie chrupać bez widocznego powodu (jest estetyczna i ciekawa wizualnie, ale brak tu fajerwerków obciążających konsolę). Lewa gałka nie zawsze zapewnia stuprocentową precyzję (D-pad służy do przesuwania kamery), ale też precyzja taka nie jest wymagana zbyt często. Do tego rozkład checkpointów jest przemyślany – **choć w ciągu 6,5 godziny zginąłem 621 razy, nie było mowy o frustracji czy zniechęceniu. W Klausa po prostu chce się grać** i na pewno wrócę po dokładkę, bo zakończenie i lista trofików pozwalają przypuszczać, że dopiero drugie podejście odsłoni prawdziwy finał historii małego facecika w krawacie. |CDA|

KLAUS

OCENA **8**

GRYWALNOŚĆ 9
WIDEO 7
AUDIO 7

- + często zaskakuje
- + fajnie zaprojektowane poziomy
- + dobrze dobrany poziom trudności
- + wartościowa, pomysłowa narracja...
- − ...która tu i ówdzie niepotrzebnie zahacza o banał
- − drobne niedoróbki techniczne

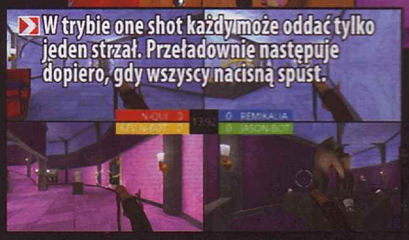
7

- PLATFORMY: PC, PS4, XBO
- PRODUCENT: SAMURAI PUNK
- DYSTRYBUTOR: NP. GOG.COM, PSN, XBL
- CENA: OK. 57 ZŁ (15 $, PC), 63 ZŁ (PS4), 60 ZŁ (XBO)
- WERSJA PL: BRAK
- MULTI: DO 4 OSÓB
- GATUNEK: FPS

SCREENCHEAT

Świecznik zabija jednym uderzeniem, ale przy każdym zamachu inni gracze widzą jego poświatę.

W trybie one shot każdy może oddać tylko jeden strzał. Przeładowanie następuje dopiero, gdy wszyscy naciśną spust.



Patrzy, gdzie nie wolno: **enki**

Pecetowa premiera tego nietypowego, „imprezowego" FPS-a umknęła nam jakiś czas temu, ale teraz wreszcie ukazała się jego wersja konsolowa – w sam raz na czteroosobowe posiadówy przed telewizorem.

Ręka w górę, kto ma w domu cztery pady do konsoli. OK, nie było pytania. Screencheat – **gra, w której postacie są niewidzialne, a ich pozycję na mapie musimy odgadnąć**, spoglądając na ich fragment ekranu, pozwala bawić się również samemu (choć to jedna z najsmutniejszych form rozrywki, jaką mogę sobie wyobrazić). Niezależnie od tego, czy gramy w singlu, w kilka osób lokalnie, czy przez sieć, ekran zawsze jest podzielony albo na pół, albo na cztery ćwiartki, gdzie wyświetla się obraz z oczu wszystkich postaci (w tym botów – jest to produkcja nastawiona czysto na rywalizację, bez kampanii, ale z singlowymi wyzwaniami).

Z uwagi na konieczność poznania map w grze, by móc sobie jako tako radzić, początki w Screencheacie są absolutnie chaotyczne. Zanim zacząłem intuicyjnie wypatrywać pozycji oponentów, zerkając na ich „ekrany", spędziłem masę czasu, kręcąc się w kółko po planszach (czasem z nich po prostu spadając; doceniam niemniej zbudowanie ich z wyraźnie odznaczających się kolorami segmentów) i strzelając przed siebie w nadziei, że w coś trafię. Aby potyczki nie zamieniły się w bezładne huragany ołowiu, twórcy zmyślnie przygotowali 10 rodzajów broni białych i zasięgowych o niskiej szybkostrzelności. Można biegać z kandelabrem, kartaczownicą, wyrzutnią odbijających się od ścian rakiet, a także m.in. wcielić się w lichego lajkonika i szarżować z drewnianym (ale równie zabójczym co reszta oręża) mieczykiem w dłoni.

Inwencji nie zabrakło także w wymyślaniu dynamizujących gameplay trybów rozgrywki. Rozrywkowa rozpiętość pomiędzy najciekawszym (murder mystery – dostajemy informację, kogo i czym mamy zaciukać, by otrzymać więcej punktów) a najsłabszym (podkładanie ładunków w bombs away) jest znaczna i po dołączeniu do onlajnowej rotującej kolejki niektóre kilkuminutowe starcia po prostu odpuszczałem, nie czerpiąc z nich przyjemności. Swoją drogą, z uwagi na niewielką liczbę graczy matchmaking zwykle parował mnie z botami i tylko od czasu do czasu któregoś z nich zastępował na kilka sesji inny gracz. **Screencheat to zaiste przede wszystkim gra imprezowa i jako taka sprawdzi się nieźle.** Samotnikom nie polecam. |CDA|

OCENA

5+

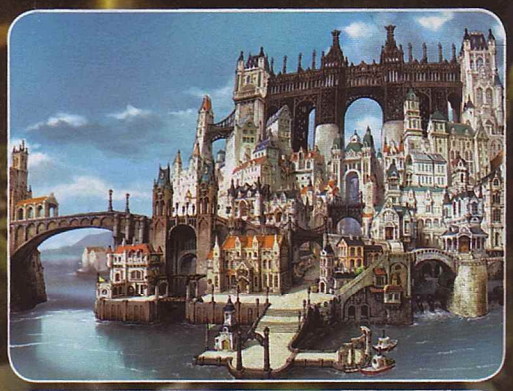
GRYWALNOŚĆ 6
WIDEO 5
AUDIO 5

+ świetny pomysł
+ umiarkowanie udane wykonanie

– niespecjalnie ładne
– niewielu graczy w sieci

REKLAMA

REKLAMA



Bravely Second

3DS | jRPG | 155 zł

Kolejnych kilkadziesiąt godzin w plecy, a posmak jakby gorszy niż po Bravely Default. Pierwsza odsłona serii była jedną z moich ulubionych gier 2013 roku. Druga jest pod niemal każdym względem gorsza.

Niemal, bo **graficznie to nadal arcydzieło.** Nie wiem, komu Silicon Studio sprzedało dusze pracowników, żeby uzyskać tak wspaniały efekt na mało imponujących ekranach 3DS-a, ale opłaciło się. W każdym zakamarku – od walk z przeciwnikami o fantastycznym designie (zwłaszcza Baale!), przez interfejs, po rysowane lokacje, które z włączonym 3D po prostu zapierają dech.

Gorzej jest z muzyką. Bravely Default miało jeden z najlepszych soundtracków w historii gier w ogóle – wieczny szacunek dla Revo i całego Linked Horizon, których wymieniono tym razem na Ryo z Supercell. Poza dwoma czy trzema utworami, OST z Bravely Second jest po prostu słabe, a najfajniejsze momenty muzyczne to te, w których powracają motywy z poprzedniej części.

Trudno się powstrzymać od porównań. W ostatnich rozdziałach Bravely Default gracz powtarzał czynności z poprzednich. Miało to na szczęście całkiem niezłe uzasadnienie w fabule, a jeżeli komuś naprawdę przeszkadzało, mógł przebiec przez tę część gry w dwie godziny (jakieś 4% całości). Narzekania na ten zabieg pojawiały się jednak w niemal każdej recenzji. Tymczasem w Bravely Second wszystkie questy poboczne opierają się na recyklingu postaci z Bravely Default, trafiamy do bodaj każdej znajomej lokacji (jest ich więcej niż tych nowych!), a na dodatek od początku zdobywać musimy wszystkie profesje. I światu najwyraźniej aż tak bardzo to nie przeszkadza.

No więc mnie przeszkadzało. Mało tego, misje te są zupełnie chybione – zostajemy postawieni przed sporem typu: „Ninja chce przeznaczyć pieniądze na biedne dzieci, a White Mage uważa, że powinno się za nie sfinansować prace nad rozwiązaniem deficytu energetycznego na świecie". W zamyśle mamy więc podjąć wybór „dzieci czy energia dla świata", w efekcie którego będziemy musieli walczyć z jedną ze stron (i odblokujemy jej profesję). Tak naprawdę jednak rozbija się o to, którą klasę postaci chcemy dostać. Ostatecznie więc postępujemy wbrew swojemu sercu – tak, jak bardziej nam się opłaca. Nie jest to na dodatek największy problem – szybko przestaje nam to przeszkadzać, bo choć twórcy starają się to tuszować (misja detektywistyczna...), każdy spór i tak zrobiony jest według tego samego schematu (który polega wyłącznie na dungeonie, podchodzeniu do kolejnych osób i wybraniu opcji). Przewijamy więc dialogi, odbębniamy walkę i idziemy dalej.

Co poza tym? **System walki nadal jest boski**, a tym razem dodano jeszcze opcję rozpoczęcia natychmiast kolejnej bitwy (i pomnożenia tym samym expa), więc grindowanie to czysta przyjemność. Można w godzinę nabić level dwukrotnie wyższy niż zalecany, a potem radośnie przebiegać przez fabułę. Szkoda, że i ta jest znacznie gorsza niż poprzednio. Zły człowiek chce zniszczyć świat i w jego miejscu zbudować nowy? Cóż za oryginalny koncept! Poza tym jeżeli pokochaliście Bravely Default za postacie, zasmucę was – chemia pomiędzy głównymi bohaterami zupełnie zniknęła. Nowi członkowie drużyny mają wyraziste osobowości, ale twórcy prawie w ogóle tego nie wykorzystują.

Osoby, które grały w Bravely Default, powinny zagrać też w drugą część – **powiedziałbym, że się zawiodą, ale Metacritic by się ze mną nie zgodził.** Ci, którzy nie grali w poprzednią odsłonę, nie mają tu raczej czego szukać. ***[spk]***

OCENA: 6+

GRY MOBILNE

Clash Royale

And, iOS | karciankomoba | darmowa (mikrotransakcje)

Wyjątkowo przebiegły miks karcianki z Mobą. „Przebiegły", bo na tyle odchudzony, by czerpały z niego radość nawet gatunkowe prawiczki, i „przebiegły", bo przez długie godziny pozwala nam stracić dla siebie głowę, po czym ścina ją gilotyną mikrotransakcji.

I gracz, i jego (żywy) przeciwnik dysponują trzema fortami, przedzielonymi na środku mapy rzeką. Między obiema połówkami mapy biegną raptem dwie linie, u podstawy znajduje się zaś pole wyboru kart-jednostek (losowo dobieranych z przygotowanego zawczasu decku). Cel? Prosty – zniszczyć w ciągu czterech minut wrogą bazę, jednocześnie broniąc się przed nieprzyjacielskim natarciem. Ale nie „prostacki", bo choć podkomendnych nie utopiono w statystykach, spełniają oni w polu różne funkcje – część znakomicie nadaje się do zbierania obrażeń, część do walki z jednostkami dystansowymi, część do szarży, a część do niszczenia fortyfikacji.

Mimo nieskomplikowanych założeń **jest dość składników, by Clash Royale na długo zachowało świeżość.** Nieco kuleje natomiast matchmaking, a na pewnym etapie tytuł stawia stratega pod ścianą: albo sięgnie on do portfela (i odblokuje kolejne karty, które bądź przydadzą mu do talii jednostek czy ataków obszarowych, bądź ulepszą te już posiadane), albo wykształci w sobie iście franciszkańską cierpliwość. Przestrzegam, iż pokusa nie jest łatwa w odparciu. ***[Papkin]***

OCENA: 7+

Hyrule Warriors Legends

3DS | hack'n'slash | 145 zł

Fenomen serii Warriors jest dla wielu osób niezrozumiały, co jest niezrozumiałe z kolei dla mnie. Pamiętacie sceny batalistyczne we „Władcy Pierścieni"? Legolasa i Gimliego tłukących orki na najróżniejsze możliwe sposoby i z zadowoleniem podsumowujących swoje liczniki zabójstw? Ujęcia pokazujące niekończące się tłumy wrogich żołnierzy, którzy służą za mięso armatnie dla nietykalnych herosów? Zwycięstwa, które nie polegały na wysiekaniu wszystkich przeciwników, ale na Odpowiednim Sposobie – czy to zniszczeniu starożytnego artefaktu, czy to doczekaniu się kawalerii? Warriors to dokładnie ta konwencja.

Zanim jednak jakiś geniusz wreszcie wyda Lord of the Rings: Warriors, będziemy musieli się zadowolić tą samą formułą w realiach japońskiej fantastyki – czy to sagi Arslana, czy też w świecie Zeldy. **Hyrule Warriors Legends to z początku dokładnie ta sama gra, którą właściciele Wii U poznali już w 2014 roku.** Znana sprawa, krainie Hyrule grozi niebezpieczeństwo, księżniczka Zelda znika, Link okazuje się herosem godnym dzierżyć potężną Trójmoc. Czas więc wytłuc wszystkich łotrów w swego rodzaju składance „The Best Of... Zelda", gdzie raz eksterminujemy kościste Stalfosy w wodnej świątyni z Okaryny Czasu, a innym razem w hołdzie dla Skyward Sword krzyżujemy miecze z Lordem Ghirahimem w podniebnym mieście Skyloft. W kwestii zawartości nie ma więc co spodziewać się rewolucji względem oryginału, a raczej tylko paru sympatycznych nowych wątków. W jednym z nich żeńska wersja głównego bohatera, urocza Linkle, musi zmierzyć się ze Skull Kidem i błądzić z magicznym kompasem w dłoni po poplątanej historii Hyrule, gdzie wspomoże swoimi dwiema kuszami wielu słynnych bohaterów – w drugim Link u boku Tetry i króla Daphnesa Nohansena Hyrule'a przeżywa przygodę w świecie cudownie kreskówkowego Wind Wakera.

Dla wielu jednak fabuła będzie nieistotna. Liczyło się będzie to, że większość bohaterów ma naprawdę ciekawe style walki, a to eksperymentowanie z nimi daje lwią część radości w Warriorsach – bez nowych ruchów szybko można wpaść w monotonię. Tu nie ma na to czasu, bo ikonki na ekranie dotykowym pozwalają nam na przeskok w buty bohatera znajdującego się po drugiej stronie mapy czy nawet wydawanie rozkazów druhom. Genialny patent, dzięki któremu żegnamy się z koniecznością niecekawych sprintów od celu do celu. I szkoda tylko, że przez ograniczoną moc handheldów Hyrule Warriors stało się **znacznie, ale to ZNACZNIE mniej urodziwe i płynne**. Gdyby nie to, byłaby to jedna z najlepszych części serii. ***[Cross]***

OCENA: 7+

Lego DC Mighty Micros

And, iOS | akcja | darmowa (mikrotransakcje)

Duńskie klocki wysłały już na App Store'a i Google Play tyle wojsk, że chyba można mówić o inwazji. Mighty Micros nie jest jednak uderzeniem na miarę konwersji „dużych" gier TT, ale darmową minigrą. Plastikowy Batman wsiada do plastikowego Batmobilu i gna przez nieskomplikowane trasy za plastikową Catwoman. Gdy już gracz namazia się paluchem, próbując zebrać jak najwięcej monet i znajdziek, wehikuły zwalniają, a bohater i łotr rozpoczynają niespieszną, banalną strzelaninę. Z czasem odblokowujemy garść dodatkowych postaci, możność wcielenia się również w łobuzów i kolejne „misje" (czyt. ciut inne animacje na początku wyścigu) oraz tła. **Prościzna. Ponadto brzydko klatkująca.** Można przy niej spędzić względnie przyjemną godzinę, po czym bez żalu wyrzucić. ***[Papkin]***

OCENA: 4

Story of Seasons

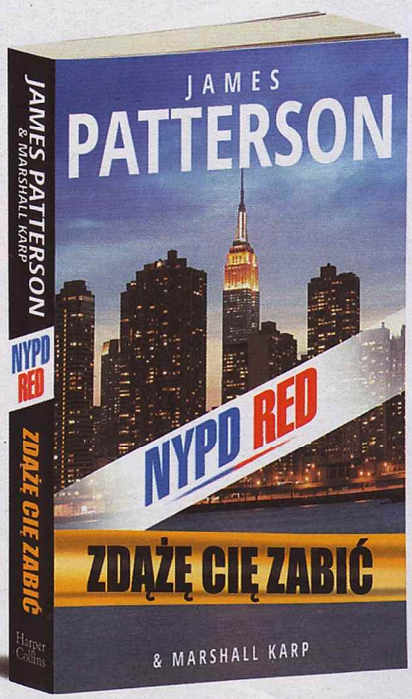
3DS | klasyczny symulator farmy | 150 zł

Zanim App Store i Google Play zostały opanowane przez armię rolniczych klonów, grało się w FarmVille'a. Zanim jednak twórcy FarmVille'a wpadli na pomysł zrobienia swojego największego hitu, zarywali nocki przy Harvest Moonie. Tym właśnie jest Story of Seasons – **setnym z kolei sequelem Harvest Moona**, choć przez zawirowania wydawnicze twórcy nie mogli wydać go na Zachodzie pod tą nazwą. Jest też – w przeciwieństwie do niektórych odsłon z ostatnich lat – bardzo przyzwoitą grą. Uprawiamy, hodujemy, sprzedajemy, rozbudowujemy farmę, uwodzimy dziewuchę, żenimy się z nią, handlujemy z przybyszami z odległych krajów, bierzemy udział w imprezach urodzinowych mieszkańców sąsiedniego miasta... słowem: proste, ale szczęśliwe życie. Nawet jeżeli czasami trochę nudnawe. ***[spk]***

OCENA: 8

REKLAMA

REKLAMA



TAKŻE JAKO e BOOK

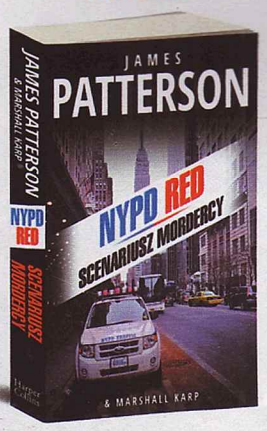
NOWY PATTERSON!

RED to elitarny oddział policji w Nowym Jorku. Prowadzi śledztwa, w które są zamieszani ludzie z pierwszych stron gazet – politycy, aktorzy i sportowcy. Elita chroni elitę.

Ciało Evelyn Parker-Steele znaleziono w Central Parku. To czwarta ofiara mordercy, który na własną rękę wymierza sprawiedliwość. Każdy z zamordowanych popełnił przestępstwo, ale nigdy nie poniósł za to kary. To wiadomość dla tych, którzy do tej pory uważali się za bezkarnych: możesz być następny.

Cena: 36,99 zł
Wydawnictwo: HarperCollins

POLECAMY TAKŻE



PĘKNIĘTE SERCA

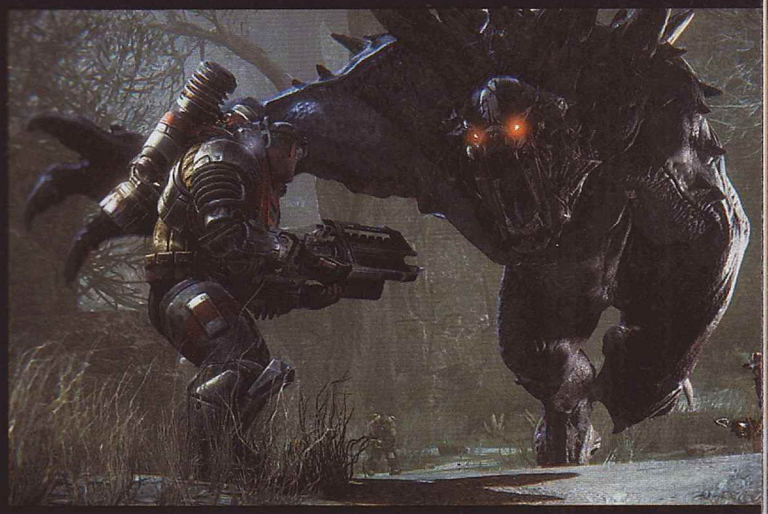
Liczyła na więcej: **Redakcja**

Można mieć wszystko – budżet, markę, gwiazdy – a efekt finalny okazuje się żałosny. I to nawet nie ze złej woli – nikt nie tworzy (a przynajmniej niewielu) gier z założenia złych. Czasem brakuje pomysłów – albo jest ich za dużo – innym razem umiejętności, zwykle zaś po prostu nie wystarcza czasu. Najbardziej rozczarowujące jednak są sytuacje, kiedy przed premierą zapewnia się graczy, że oto nadchodzi wyczekiwany przełom, mając przy tym świadomość, że tak naprawdę jest dokładnie przeciwnie. Na naszej liście najbardziej rozczarowujących gier dwóch ostatnich dekad królują właśnie one. Ku pamięci i ku przestrodze.

20 Knack

PS4 ○ platformówka/beat 'em up ○ SCE Japan Studio ○ 2013

DOROBEK Marka Cerny'ego jest imponujący: zaczął, projektując m.in. Marble Madness, był producentem Sonic the Hedgehog 2 oraz kilkunastu gier z postaciami takimi jak Crash, Spyro, Jak & Daxter, Ratchet & Clank, konsultował też przy Uncharted, God of War III czy Killzonie 3. Kiedy więc zapowiedziano Knacka, kolejną platformówkę z charyzmatycznym głównym bohaterem, wszyscy spodziewali się nie wiadomo czego. Cerny sam zresztą składał obietnice, porównując grę do serii Crash Bandicoot. Knack miał też pokazać, na co stać PS4 – to normalne, że kiedy pojawia się kolejna platforma, pierwsze gry first-party mają demonstrować, co nowego ma do zaoferowania. A jaki jest pierwszy nowatorski „ficzer" PS4, który przychodzi wam do głowy? Taki, który można wykorzystać kreatywnie? No właśnie. Nie ma takiego. Nowa platforma Sony jest po prostu mocniejsza od poprzedniczki, więc grę promowano faktem, że Knack składa się z wielu małych kawałków. Może się rozpadać, ale też obrastać w kolejne cząstki, rosnąć i tym samym zwiększać swoją siłę. Do tego dorzucono na szybko **nudną walkę z nudnymi przeciwnikami, nijaką historię, bardzo podstawowe platformowanie**... i zawód roku gotowy. ***[spikain]***



19 Evolve

PC, PS4, XBO ○ FPS ○ Turtle Rock Studios ○ 2015

TO MIAŁA być rewolucja. Przez Evolve świat miał pokochać asymetryczny multiplayer i starcia, gdzie jeden gracz daje odpór drużynie przeciwników. Ten wybraniec miał być potworem, reszta – łowcami. Potworna to jednak okazała się rzeczywistość, która jak na dłoni pokazała, że **próby zbalansowania gry z założenia niezbalansowanej to proszenie się o katastrofę.** Czy widzieliście skradającego się Goliata? Przecież to intuicyjne rozwiązanie! Wszyscy wiedzą, że istoty tak nazwane są w skradaniu się po prostu najlepsze. To tylko jeden z przykładów, do jakiej ekwilibrystyki gameplayowej byli zmuszeni twórcy, by całość dobrze wyglądała – przynajmniej na papierze. W rzeczywistości zaś w pierwszym tygodniu sprzedało się 300 tys. egzemplarzy, co jest wynikiem żałosnym, biorąc pod uwagę budżet i oczekiwania wydawcy. Jeśli zaś o mnie chodzi, to przyznaję – po pierwszej prezentacji Evolve jarałem się tym tytułem jak nastolatek biustem Pameli w czasach „Słonecznego patrolu". Młodzieńczego podniecenia wystarczyło jednak, by patrzeć przez ramię enkiemu. Im dłużej patrzyłem, tym bardziej mi się odechciewało. Koniec końców na dłuższy kontakt sił już zabrakło. ***[Krigore]***

18 The Order: 1886

PS4 ○ akcja ○ Ready at Dawn/SCE Santa Monica ○ 2015

DZIEWIĘTNASTOWIECZNY Londyn, Rycerze Okrągłego Stołu walczący z bestiami przy pomocy gadżetów stworzonych przez Nikolę Teslę, filmowa oprawa graficzna – ta gra miała być jednym z głównych powodów, dla których ludzie będą kupować PlayStation 4 (bo tylko na tę platformę powstała). Sam to bardzo poważnie rozważałem, ale na szczęście kilka dni przed oficjalną premierą wyciekło parogodzinne wideo z gameplayem. Kompletnym! I okazało się, że po pierwsze **„gra" nie tyle wygląda jak interaktywny film, co przez większość czasu nim jest** (stąd i jak najbardziej celowy cudzysłów). Po drugie filmiki poprzeplatano QTE, a twórcy szli w zaparte, twierdząc, że to najlepszy sposób, by oddać fabularne niuanse. Zresztą te fragmenty, w których gracz jednak mógł coś sam zrobić, okazały się gorsze niż w innych produkcjach (np. skradanie – wystarczył dowolny błąd, by trzeba było zaczynać od nowa, a strzelanie przy 30 fps-ach to nie do końca to samo co przy 60). Wisienką na torcie była zaś długość. **The Order: 1886 można było ukończyć w pięć godzin, oczywiście oglądając wszystkie cutscenki.** Multi rzecz jasna brak, a cena na starcie wynosiła tyle co za każdy inny pełnoprawny next-genowy tytuł. ***[Al]***

17 Ryse: Son of Rome

PC, XBO ○ akcja ○ Crytek Frankfurt ○ 2013

PAMIĘTAM, jak pojechałem do polskiego oddziału Microsoftu, by zrecenzować tę grę. Wchodzę do sali konferencyjnej, patrzę – oto jest! Majestatyczny Xbox One, a zaraz obok pudełko z Ryse. To był pierwszy tytuł, który ogrywałem na tym next-genie. Miał pokazać potęgę konsoli Microsoftu, nową jakość grania i wizję jutra z lepszymi, nieograniczonymi ubogą mocą poprzednich platform grami. Nic już nie miało być takie samo. Pograłem jednak pół godziny i pomyślałem, że ktoś tu sobie chyba z nas, graczy, jaja robi. I to duże, nie przymierzając – kalibru struś. **Ryse okazał się prymitywnym slasherem, który z obietnicami twórców i oczekiwaniami graczy nie miał absolutnie nic wspólnego.** No dobra, ładnie wyglądał. Na tym w zasadzie kończyła się lista zalet, a sama gra mogła robić co najwyżej za technologiczne demo pokazujące możliwości sprzętu i silnika. ***[Krigore]***

16 Fallout 3

PC, PS3, X360 ○ RPG ○ Bethesda ○ 2008

TRZECI Fallout to gra, w której pytanie „Czy chcesz zabić wszystkich niewinnych ludzi w okolicy?" przedstawia się kilka razy jako ciekawy wybór moralny. To gra, w której po tym, jak wywołałeś nuklearny holokaust, twój ojciec mówi ci, że „bardzo się na tobie zawiódł" i „będziecie musieli o tym poważnie porozmawiać". To gra, która karze cię negatywną karmą za zabicie ghoula planującego bezsensowny masowy mord w Tenpenny Tower. To gra, w której mimo upływu dwustu lat od zrzucenia bomb nikt nie zajął się uprawą (wszyscy wciąż wcinają konserwy?) ani nie rozwinął w żaden sposób cywilizacji. To gra, w której każda frakcja rządzona jest przez IMBECYLI walczących o to samo – wciśnięcie jednego guzika. To gra, w której rozwalenie systemu dialogów polega na zainwestowaniu punktów w inteligencję, a banalny system walki rozwala się sam. To gra, która jest po prostu szkaradna, a której animatorzy i scenarzyści chyba w życiu nie widzieli na oczy człowieka i nie wiedzą, jak taka istota się zachowuje. To gra, w której jest ta cholerna lokacja z dziećmi.

Tak, Fallout 3 bawi jako **absurdalny symulator postapokaliptycznego wędrowca mordującego wszystko, co stanie mu na drodze**. Każdy, kto pamięta pierwsze dwie części i New Vegas, wie jednak, że serię stać na znacznie, znacznie więcej. ***[Cross]***

14 Battlefield Hardline

PC, PS3, PS4, X360, XBO ○ FPS ○ Visceral Games ○ 2015

TO JEDNA z aż dwóch gier w naszym zestawieniu, których autorem jest (spoiler!) studio Visceral Games, co tylko potwierdza, jak znakomity swego czasu był Dead Space i jak daleko kolejnym produkcjom ekipy było do hitu z 2008 roku. W przypadku Hardline'a dodatkowe rozczarowanie bierze się z faktu, że Amerykanie postanowili ambitnie podejść do tematu i pozytywnie namieszać w nieco skostniałej formule Battlefielda. W efekcie jednak **na silniku strzelanin DICE stworzyli policyjne Call of Duty, co siłą rzeczy musiało zrazić fanów obu serii**. W pakiecie dostaliśmy kryminalną (wieloznaczność zamierzona) fabułę osadzoną na Florydzie i posypaną suchymi dialogami. Co więcej, ze scenariusza z rozmysłem wycięto wiele odzywek i rozmów przestępców, aby gracz „nie był moralnie skonfliktowany", strzelając im w głowy po wysłuchaniu ich problemów rodzinnych. Multi? Napady na bank były niezłe, ale w innym trybie kazano wsiadać graczom za kierownice pojazdów i jeździć bez większej frajdy w kółko, by zdobywać punkty. Boże, jak ja tęskniłem wtedy za jakimś czołgiem, którym mógłbym rozjechać taką popylającą „po kwadracie" osobówkę. Visceral pracuje obecnie nad niezapowiedzianą grą gwiezdnowojenną. Może tym razem się uda. ***[enki]***

15 Beyond: Dwie dusze

PS3, PS4 ○ interaktywny film ○ Quantic Dream ○ 2013

BEYOND to był mój prywatny Rubikon – moment, w którym ułomności pisarstwa Davida Cage'a nieodwracalnie obrzydziły mi wszystko, co jest/będzie sygnowane logiem Quantic Dream. Bo co zostaje z Dwóch dusz po zdarciu z gry z płaszczyka „wartości produkcyjnych" (QR to wspaniałe studio mocapowe jest, które potrafi zagnać za mikrofon i Ellen Page, i Willema Dafoe, a w dodatku zaangażować do produkcji ścieżki dźwiękowej Hansa Zimmera)? **Fabularna biegunka, w której znajdzie się trochę thrillera, trochę kina akcji spod znaku Jamesa Bonda, trochę horroru o kosmitach**, trochę powiastki o trudach dojrzewania i szczypta po amerykańsku patetycznego kina wojennego. Cage chciał z tej gry zrobić wszystko! A w dodatku zaburzył chronologię wydarzeń, przez co miało się wrażenie chaotycznego brodzenia w jakimś bagnie konwencji i klisz.

Nie udało się też wykroczenie poza formułę interaktywnego filmu. Z sekwencji rozgrywanych jako Aiden pamięta się głównie kilkuminutowe poszukiwanie obiektów, podczas których akcja zamiera, co zresztą morduje tempo tytułu. Gwoździem do trumny była błahość wyborów. O ile przy ostatnim z wyzwań mordercy z origami (Heavy Rain) musiałem akcję spauzować, by przez pół godziny krążyć po pokoju i – odpalając papierosa za papierosem – rozważać „za" i „przeciw", o tyle przy beyondowym doborze kolacyjnych przypraw takich dylematów nie miałem. ***[Papkin]***

13 Rage

PC, PS3, X360 ○ akcja ○ id Software ○ 2011

MIAŁ być przełom technologiczny, wielki powrót do świetlanych lat id Software, pokaz możliwości pecetów i w ogóle cuda na kiju. Częściowo to się zresztą udało – w wersji na iOS-a. Był to wprawdzie tylko shooter na szynach, ale na małym ekranie wygląda to super. W zasadzie identycznie jak na dużym. To był pierwszy z problemów – bo nagle okazało się, że o ile na słabym sprzęcie nowy silnik id wymiata, o tyle na wydajnym dostaje zadyszki, przez co tekstury doczytywały się po każdym szybszym obrocie kamery. O ile gra w ogóle się uruchamiała, bo na pececie były z tym po premierze spore problemy (teraz to norma, ale wtedy świat był jeszcze dziewiczy). Do tego zabrakło obiecywanego pecetowcom wsparcia dla modów oraz możliwości zmiany ustawień graficznych, a i **tekstury wyglądały jak na komórkach, mimo iż gra miała problemy z płynnością**. Na konsolach zaś chęć do grania zabijały rzadko rozmieszczone punkty kontrolne i bardzo wolne ręczne save'y. Sytuacji nie ratowała też fabuła, pojawiające się ni z tego, ni z owego niewidzialne ściany, brak headshotów (serio!) ani fakt, że Rage pojawił się po Borderlands, które generalnie robiły to samo, tyle że lepiej. ***[Al]***

12 BioShock Infinite

PC ○ FPS ○ Irrational Games ○ 2013

W ZWIASTUNACH audiowizualia robiły niesamowite wrażenie. Szkoda, że **podniebne miasto Columbia okazało się bezsensownym połączeniem liniowego Disneylandu z krwawą strzelnicą**, gdzie w przeciągu 30 sekund potrafiłeś przeskoczyć z mordowania prawicowych mieszkańców do grania na gitarze sierotce-świadkowi masakry. Gdyby chociaż strzelanie było znośne! Niestety, ciągle otaczały nas zbyt duże chmary wrogów o zbyt długich paskach życia, a reakcje na postrzał z potężnej strzelby były raczej godne wiatrówki. System ulepszeń promował używanie zaledwie dwóch broni (co bolało, gdy wrogowie ciągle „dropili" pukawki bez usprawnień), a ekonomia wymuszała zabawę w bezdomnego i ciągłe grzebanie po wszystkich śmietnikach za groszami. Mocom daleko było do pierwszego BioShocka, a podniebne kable wykorzystano dobrze może z dwa razy.

Najgorsza była jednak fabuła. Ken Levine znów zaserwował nam banał w stylu „ideologie rodzą potwory" i zrównał rewolucjonistów oraz prawicę broniącą status quo do jednego poziomu, bo jak uczył Wiedźmin, neutralność bywa najlepsza. Nie mówiąc już o pigmalionowym podejściu Levine'a do Elizabeth czy durnym zakończeniu (REKURENCJA JEST GŁĘBOKA!). Niesamowicie ambitna rzecz (budżet przez zachcianki Kena był ponoć absurdalnie wielki) i jak dla mnie niesamowita porażka. ***[Cross]***

11 The Elder Scrolls Online

PC, PS4, XBO ○ MMORPG ○ ZeniMax Online Studios ○ 2014

ZAPOWIEDŹ The Elder Scrolls Online była czymś magicznym. Pomyślcie tylko: podróżowanie po całym Tamriel w jednej grze. Możliwość przeżycia kolejnych epickich przygód w świecie Elder Scrolls, ale tym razem z przyjaciółmi. Krótko mówiąc: to, co znamy z Morrowinda, Obliviona czy Skyrima, ale lepsze, bo nie w pojedynkę. Rzeczywistość uderzyła nas prosto między oczy już przy becie, a jeszcze mocniej podczas premiery. I właściwie nie wiem, od czego zacząć: od setek bugów, z którymi trzeba się było męczyć, nie do końca udanej próby przeniesienia systemu walki z TES na grunt online, dziwacznych mechanizmów, które nie spodobały się nikomu, czy przestarzałego w oczach graczy modelu subskrypcji. Jedno jest pewne: gra była kiepską odsłoną TES (pozbawioną wielu elementów, za które pokochaliśmy serię) i **zupełnie przeciętnym MMO**. „Była", bo dodatek Tamriel Unlimited (wydany w marcu zeszłego roku) ponoć sporo poprawił, a sama gra przeszła na F2P. Nie da się jednak ukryć, że TESO do dziś pozostaje jednym z największych rozczarowań ostatnich lat. ***[spikain]***

09 Unreal II: The Awakening

PC, Xbox ○ FPS ○ Legend Entertainment ○ 2003

WYBACZCIE, będzie dosadnie, bo tylko takie wrażenia w mym umyśle pozostawił Unreal II i lata, jakie minęły od jego premiery. Po gorączce, jaką wywołał pierwszy Unreal, oczekiwania miałem wprost niebotyczne. Przyszła „dwójka", pograłem godzinę i stwierdziłem, że to jest po prostu jedna wielka kolorowa kupa. Z klimatu oryginału nie zostało nic – zamiast groźnych, przedstawionych w brązach i szarościach przeciwników i genialnie oświetlonych lokacji dostaliśmy niemiluchów, których równie dobrze po doprawieniu futra tu i ówdzie Pixar mógłby zaangażować do którejś części „Potworów i spółki". Rzygać się chciało od tych kolorków. Tereny, które zwiedzaliśmy, niby wyglądały lepiej, bo w końcu to Unreal Engine 2 i postęp techniczny. Czuć było jednak, że na grę brakło pomysłu. O ile kolejne lokacje pierwszego Unreala spinała świetnie przygotowana wielopoziomowa historia o mesjaszu i więźniu zarazem, o tyle tutaj byliśmy jakąś kosmiczną pierdołą na emeryturze, co latała sobie po planetach i zbierała artefakty. Kpina. No i muzyka... Soundtracku z pierwszej części słucham na YouTubie do tej pory, „dwójka" zaś wprost błagała gracza, by ten wyrzucił głośniki przez okno. Dobrze, że świat o tej grze zapomniał. ***[Krigore]***

10 Dead Space 3

PC, PS3, X360 ○ akcja ○ Visceral Games ○ 2013

STUDIUM upadku marki w trzech odsłonach. Debiut miała idealny – Dead Space był ambitny, nowatorski i bezbłędnie wykonany. Był kosmicznym horrorem najwyższej próby i zarazem unikatową strzelanką, w której lepiej było strzelać w nogi niż w głowy. „Dwójka" była słabsza (stanowiła odpowiednik filmu „Obcy – decydujące starcie", podczas gdy „jedynka" to „Obcy – 8. pasażer Nostromo"), jednak pokonałem ją niejako z rozpędu i upiorne przedszkole wciąż uznaję za jeden z ciekawszych poziomów, jakie widziałem w wirtualnych światach. Niestety „trójki" zdzierżyć się nie dało – autorzy gry ze studia Visceral zapędzili się w chęciach stworzenia horroru dla każdego i w efekcie stworzyli horror dla nikogo. Dość będzie powiedzieć, że głównym atutem gry miał być... co-op, po to, by nikt już nigdy nie musiał bać się w pojedynkę! Nic dziwnego, że po premierze gry studio Visceral zostało obarczone innymi obowiązkami (ściślej innym naszym rozczarowaniem, którym okazał się Battlefield Hardline), a droga mi mimo wszystko marka Dead Space pozostaje zawieszona w kosmicznej próżni. ***[g.]***

08 Spore

PC ○ strategiczna ○ Maxis ○ 2008

GAMEPLAYOWY bukiet. W dodatku sprzedany przez kwiaciarza z fantazją, bo ów obiecywał przecież przejście od poziomu komórki do podboju kosmosu, 500 tys. planet i tym podobne banialuki. Tyle że trzeba było dwójmyślenia, by w dłuższej perspektywie nie dostrzec, że skądinąd ładna wstążeczka wiąże nie kwiaty, ale grywalnościowe badyle. Brodząc w prazupie, ogrywaliśmy węża znanego z komórek/odpustowych podróbek Game Boya. Niby bardziej kompleksowego i upstrzonego „ewolucją" organizmu (czyt. kształtowaniem kolorowego robaczka za pomocą kilku klocuszków), ale wciąż dałoby się toto odtworzyć we Flashu. Potem następował płyciutki, powtarzalny symulator „interakcji" z innymi rasami, ograniczony do etycznego dylematu: zjedz albo spuść wciry (z systemem walki na poziomie pierwszego RuneScape'a). A dalej było tylko gorzej, bo kolejne trzy „fazy" złożyły się na prostackiego RTS-a (w wymiarze lokalnym, globalnym i galaktycznym), który przymuszał do rozgrywania klasycznego: zgromadź dużo jednostek i hajda na wroga! W kółko. Ciągle. Bez żadnego niuansu. **Z gry wybijał się głównie kreator stworków, dzięki któremu wszechświat (i Jutub) zapełnił się żyjącymi penisami.** No i diablopodobny spin-off mający tę „markę" dodatkowo wydoić. ***[Papkin]***

06 Doom III

PC ○ FPS ○ Activision ○ 2004

POWIEDZIEĆ, że Doom III był grą bardzo wyczekiwaną przez graczy, to jakby stwierdzić, że Bill Gates jest dość zamożny. W okolicach 2003 roku panowała prawdziwa histeria na jego punkcie. To miał być Wybraniec pośród FPS-ów, który miał wyznaczyć nowe standardy i ponownie zdefiniować gatunek. To miało być arcydzieło grafiki i młot Thora miażdżący konkurencję. No co ja, kurczę, będę gadał – kto pamięta tamte czasy, pamięta też pewnie swe oczekiwania względem Dooma. I jak to zwykle bywa, **gra choć summa summarum całkiem niezła, zdecydowanie nie udźwignęła ogromu oczekiwań graczy**. A spora część ówczesnych pecetów zadławiła się jej wymaganiami – dostając w zamian dość plastikowe modele postaci i dużo, bardzo dużo klaustrofobicznej ciemności, której nie dało się rozproszyć w sensowny sposób (tzn. montując latarkę pod lufą broni), „bo nie". (Dopiero modderzy to poprawili). Zresztą sama idea, by grę będącą synonimem „rzeźni" przekształcić w rodzaj survival horroru, też zdała się wielu odbiorcom mocno dyskusyjna. Snucie się po korytarzach i odtwarzanie z licznych datapadów strzępów historii, by ogarnąć „ale co konkretnie tu się wydarzyło?" (*), zdecydowanie nie były tym, czego oczekiwałbym po Doomie. Dodajmy względnie małą interaktywność otoczenia i dość dyskusyjną fizykę... no, nie na to czekaliśmy, nie na to. W roku, w którym pojawiły się też Far Cry oraz Half-Life 2, Doom III po prostu rozczarowywał. ***[Smg]***

(*) Nic specjalnie oryginalnego.

07 Age of Conan: Hyborian Adventures

PC ○ MMORPG ○ Funcom ○ 2008

Z ZAŁOŻENIA MMORPG dla dorosłych (WoW był przecież tak bardzo dla dzieci...) w świecie literacko-filmowego Conana Barbarzyńcy, które przed premierą zdawało się mieć realne szanse zawalczyć z World of Warcraft. Jego głównym atutem miał być dynamiczny, kombinacyjny system „Prawdziwej walki" z faktycznymi kolizjami. W praktyce starcia okazały się tak samo koślawo umowne jak zawsze, a kolizje wykorzystywane były głównie przez grieferów, by blokować wejścia do budynków i przełęcze w górach. Age of Conan miał też **absolutnie idiotyczny system rozwoju postaci, który nie tyle umożliwiał, co ograniczał**. Moje własne przygody hyboryjskie zakończyły się w chwili, gdy kierowany przeze mnie skrytobójca odmówił wejścia po drabinie, bo skill mu na to nie pozwalał. Skrytobójca, postać bazująca na zręczności, pokonany przez drabinę. Nic dziwnego, że cały system musiał być dwukrotnie przerabiany i że Conan szybko zmienił się we free-to-play.

Age of Conan na naszej liście znalazł się jednak także dlatego, że **jak wieść niesie, przyczynił się do plajty CD Projektu** (przemianowanego następnie na cdp.pl), który w ciemno wyłożył milion euro na licencję, zrobił potwornie drogą polonizację i postawił polski serwer. Nie było chyba w dziejach rodzimej branży mniej trafionej inwestycji... ***[g.]***

05 Call of Juarez: The Cartel

PC, PS3, X360 ○ FPS ○ Techland ○ 2011

ZANIM Techland wdrapał się swoim Dead Island i Dying Lightem na branżowe szczyty, był jak szalony naukowiec eksperymentujący ze wszystkim, co mu się nawinie. Znakomita większość pomysłów na gry wrocławian była świetna, czasem brakowało co najwyżej doświadczenia i budżetu, by przekuć je w prawdziwe hity. I wtedy, znikąd, pojawił się The Cartel. Tytuł osadzony we współczesności, który łączył się z serią Call of Juarez postacią Bena McCalla (z „tych" McCallów) oraz odniesieniem do tytułowego miasta na północy Meksyku. Wprowadzał możliwość wyboru spośród trzech bohaterów, próbując przy okazji wypromować słówko „coopetition" jako określenie walki o punkty podczas wspólnego przechodzenia gry. Niestety poza tym gra była po prostu nieprzyjemna. **Ze strzelanin wiało nudą, sekwencje „na szynach" wołały o pomstę do nieba**, a fabuła... Fabuła zebrała ostre cięgi zwłaszcza na Zachodzie, gdzie wytykano jej m.in. rasizm, brak szacunku dla ofiar narkotykowej wojny i zakłamywanie rzeczywistości. Doszło nawet do tego, że po latach sam szef Techlandu przyznał, że The Cartel był „błędem" i że gra była niedopracowana. Na szczęście studio odkuło się dwa lata później dużo bardziej udanym Gunslingerem. ***[enki]***

04 Assassin's Creed Unity

PC, PS4, XBO ○ akcja ○ Ubisoft ○ 2013

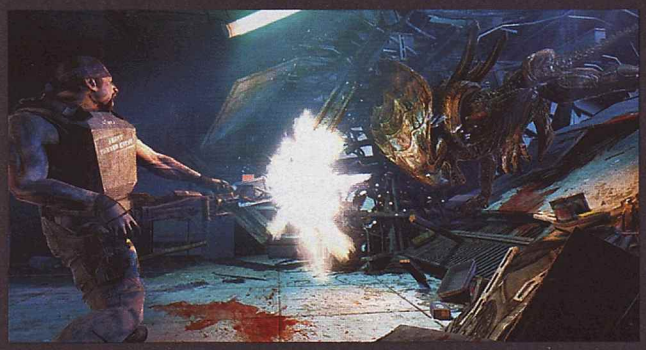
UNITY na naszej liście znalazło się w charakterze reprezentanta czy raczej kozła ofiarnego dla wszystkiego, co w Assassin's Creed złe. Sama gra była przecież znośna, po głowie zaś dostawało się jej głównie za to, że nie zdołała uwolnić się od najgorszych tradycji serii (i poprawione z czasem ogromne problemy techniczne). Że, jak twierdzą niektórzy, po raz kolejny była tylko prototypem. **Zawód w przypadku Unity był zarazem tym większy, że odsłona ta stanowiła debiut marki na współczesnych konsolach.** Wbrew oczekiwaniom zaś zamiast zwiększyć zmniejszała zakres kompetencji gracza. W istocie dawała mniej wolności niż pierwszy Assassin's Creed, że nie wspomnę o trylogii „dwójek" czy nieodmiennie znakomitym Black Flag. Swoją drogą nam w redakcji wciąż nie mieści się w głowie, że postawili na miasto (dwukrotnie!) po tym, jak gracze głosując portfelami, dali im do zrozumienia, że chcą Karaibów. Rozczarowanie formułą odbiło się zresztą na sprzedaży obiektywnie lepszego Syndicate'a i spowodowało – niespodzianka – rewizję polityki Ubi dotyczącej rokrocznego eksploatowania marki. *[g.]*

03 Aliens: Colonial Marines

PC ○ FPS ○ Gearbox Software ○ 2013

DZIĘKI partnerstwu z 20th Century Fox pierwsze dwa kwadranse jakoś się bronią, bo też gra kłania się filmom (a zwłaszcza pierwszemu) w pas. Kolejnych pięć godzin to shooter toporny i nieporadny. Taka nędzna „korytarzówka", która wchodzi silną kartą „Obcego", po czym redukuje ksenomorfy do poziomu mięsa armatniego z Serious Sama (również w asymetrycznym multi). Ot – biegną w naszą stronę bez żadnej koordynacji, co i rusz blokując się na obiektach i na sobie samych, czasem nijak nie potrafiąc gracza dostrzec. To nie były gigerowskie, superinteligentne bestie, które budzą strach każdym ruchem i dźwiękiem, ale ślepe dzieci, które przedawkowały syrop na kaszel. Kpiną była też walka z królową. Życzliwy level designer sprawił, że na połowie lokacji nie mogła ona gracza dosięgnąć, a w dodatku co i rusz „odbijała" się od przeszkód terenowych, sunęła przez mapę wyjątkowo powoli i nie zdołała mnie trafić ani razu.

Dla Gearboksa był to wizerunkowy strzał w stopę, kolano i jądra. Po premierze pojawiły się oskarżenia o powierzenie prac zewnętrznym podwykonawcom, plotki o awanturach z Segą (której pracownik oskarżał studio o wykorzystywanie budżetu Colonial Marines na kupno licencji DNF-a i szlifowanie Borderlandsów). No i słynna sprawa różnic między gameplayem pokazywanym na E3 a rozgrywką sprezentowaną w momencie premiery, co zaowocowało zresztą... pozwem zbiorowym złożonym przez rozeźlonych graczy. *[Papkin]*

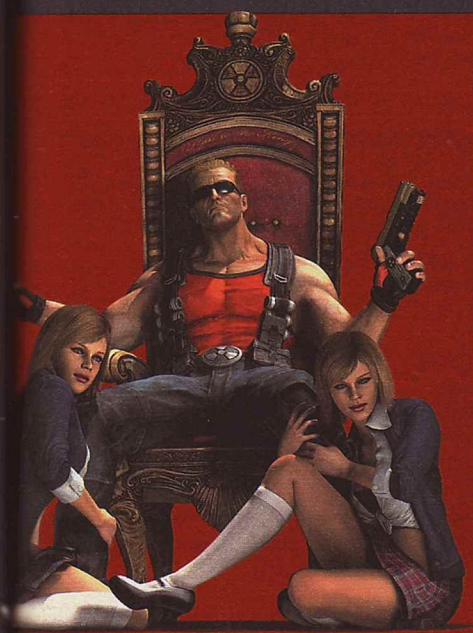


02 John Romero's Daikatana

PC ○ FPS ○ Ion Storm ○ 2000

DAIKATANA to wtopa symboliczna – prawdziwa matka chrzestna wszystkich tytułów z naszej listy. Świat czekał na tego ambitnego FPS-a z zapartym tchem, my sami daliśmy jej okładkę jubileuszowego 50 numeru, a tworzący ją John „Doom" Romero przed premierą zapowiadał, że z graczy zrobi swoje szmaty(*). Okazało się, że jedyną zeszmaconą osobą był on sam, bo **w przestarzałej już w dniu premiery „dajkaszanie" nie było dobrego nic**. Kosztująca 50 milionów dolarów gra była brzydka, głupia, nudna i za nic w świecie nie mogła równać się z żadną z legend, w których wcześniej maczał paluchy Romero. Sprawiedliwości stało się jednak zadość, bo od tego czasu ta niegdysiejsza supergwiazda pozostaje na bocznicy branży. *[g.]*

(*) Nie każdy wie, że tak naprawdę autorem słynnej frazy „John Romero's about to make you his bitch" był producent gry, Mike Wilson.



GROWE ROZCZAROWANIE 20-LECIA

01 Duke Nukem Forever

PC, PS3, X360 ○ FPS ○ Gearbox Software ○ 2011

O TYM, jak powstawał Duke Nukem Forever, można byłoby zrobić całe wydanie specjalne CDA. W ciągu 14 lat, jakie dzieliły pierwszą zapowiedź (1997 rok) od premiery, zmieniano silnik i developerów, przesuwano datę wydania, zawieszano produkcję, sądzono się. W pewnym momencie, gdy nad grą pracowało w domach zaledwie kilku zapaleńców z 3D Realms, wyglądało na to, że pozostanie ona mitycznym potworem, którym matki będą straszyć młodych developerów. Niestety, znalazł się rycerzyk na białym rumaku – studio Gearbox – który ruszył księciu na ratunek, kończąc prace nad nim. **To, co trafiło na nasze dyski, było grą w najlepszych momentach rozczarowująco przeciętną, w najgorszych zaś otwarcie żenującą.** Próba hasłowego wyliczenia uchybień twórców jednym tchem grozi omdleniem. DNF był wyraźnie przestarzały już w momencie premiery, źle zaprojektowany, nieprzemyślany i niedopracowany technicznie. Niby miał być „ekstremalną" staroszkolną strzelanką, ale przy sobie można było nosić tylko dwie sztuki broni, a zupełnie nieporywającą akcję hamowano bezwartościowymi zapychaczami i sekwencjami platformowymi. Seksizm – a raczej mizoginizm – zahaczał o psychopatię, a humor był tak prostacki, tak niski i niesmaczny, że momentami chciało się rzygać. Twórcy uznali możliwość wyciągnięcia z wucetu kupy i rzucenia nią za tak śmieszną, że aż poświęcili temu elementowi rozgrywki cały jeden zwiastun, co jest dobitnym świadectwem stopnia ich rozwoju emocjonalnego i przy okazji poziomu samej gry, którą należało po cichu nawieźć pole, a nie głośno wydać. *[CormaC]*

Słownik wyrazów zarabiających

Grać 3D cierpieć pisać 2016: **Sab**

Graliście kiedyś w mobilny hit pt. Wojna pistolet strzelać? Albo w inny: Małpa Gry Bieganie i Zbieranie? Może chociaż słyszeliście o Minecraft budynku domu? Gier takich jak te codziennie publikuje się kilkaset. Ich jakość jest tragiczna, ale popularność – ogromna. A wszystkie tworzone są według prostej receptury.

Podczas gdy podstawkę ostatniego Wiedźmina kupiło ponad 6 milionów graczy, wspomnianą grę Wojna pistolet strzelać pobrano między 10 a 50 milionów razy (dane szacunkowe udostępniane przez Google Play). W plebiscycie na najgłupszego FPS-a wszech czasów dziełko to znalazłoby się gdzieś w czołówce – nie tylko za tytuł rodem z Google Translate, ale przede wszystkim za denną rozgrywkę, jaką oferuje.

Wojna pistolet strzelać przepakowano jednak reklamami, które każdy nieszczęsny użytkownik ogląda wielokrotnie już w ciągu kilku pierwszych minut rozgrywki. Można szacować, że **ten potworek wzbogacił twórców o ponad dwa miliony złotych** – a warto zaznaczyć, że to tylko jedna z ich kilku dobrze prosperujących gierek. Trafili w dziesiątkę, bo podobnie jak setki tysięcy innych developerów mobilek **zastosowali się do magicznie skutecznej filozofii ASO** (ang. App Store Optimization) – przepisu na wyciśnięcie wielkich pieniędzy z gigantycznej mobilnej publiki.

Słowa kluczowe kluczem do sukcesu

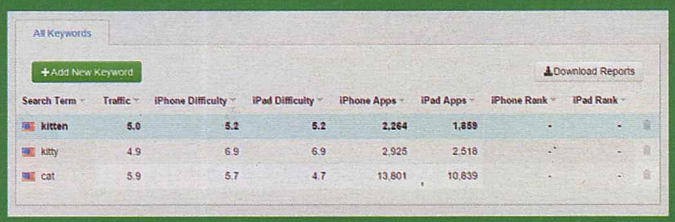
ASO to umiejętne **nadużywanie tych wyrazów, które ludzie najczęściej wklepują w wyszukiwarkach sklepów z aplikacjami**. (Swoją drogą – statystycznie jedną z najczęściej wpisywanych w Google Play i App Store fraz jest „cool games for guys"). Podstawowym celem ASO jest sprawienie, żeby jak najwięcej użytkowników miało szansę znaleźć naszą produkcję. Tytuły i opisy gier muszą więc składać się z popularnych haseł. Niestety, to nie takie proste, o czym przekonali się m.in. twórcy Kill The Zombie Run Gore Game Free – Zombies Shooting And Killing Guns Games. For Boys Kids Teenager, której znalezienie w App Store graniczy z cudem. Sęk w tym, że nie należy celować zbyt szeroko: dobre ASO skupia się bowiem nie na rzeszy graczy, ale na niszy.

Specjaliści radzą nie przesadzać z zagęszczeniem haseł w tytule i opisie gry, badać konkurencję pod kątem używanych przez nią słów (patrz: ramka powyżej) i trafnie tłumaczyć materiały marketingowe na egzotyczne języki. Słowem: zadbać o dobór podobnie popularnych słów nawet w odległych nam narzeczach. W przeciwieństwie do np. Steama, **w Google Play i App Store gracze nie czytają opisów, służących jedynie za zbiorniki słów kluczowych** pomagających wybić się w wynikach wyszukiwania.

Na przykładzie apek, którym ASO się udało, widać kolejną regułę: **nie opłaca się inwestować w jakość**. Lepiej wydać kilka gier uderzających w różne „rejony" haseł niż szlifować pojedynczą produkcję. Perfekcyjnym przykładem jest, tutaj, studio Bit of Game, które w zeszłym roku postanowiło wpisać się w modę na mobilne symulatory parkowania. Po wydaniu zwykłej gry

Sensor Tower

Fucha specjalistów od ASO wymaga podejmowania trudnych decyzji – np. czy w materiałach danej gry skupić się na słowie „cat", „kitty", czy „kitten". Wadliwą intuicję zastąpił serwis Sensor Tower, który zajmuje się badaniem efektywności słów kluczowych. Każde z nich możemy sprawdzić pod kątem potencjalnego ruchu (jak często hasło jest wyszukiwane) i oporu konkurencji (ile aplikacji już je podchwyciło). Są też wykresy popularności na przestrzeni kilku ostatnich miesięcy – trafienie na rosnący trend to kwestia pomysłowego doboru słów i regularnego odwiedzania serwisu.



Search Term	Traffic	iPhone Difficulty	iPad Difficulty	iPhone Apps	iPad Apps	iPhone Rank	iPad Rank
kitten	5.0	5.2	5.2	2,264	1,859	-	-
kitty	4.9	6.9	6.9	2,925	2,518	-	-
cat	5.9	5.7	4.7	13,801	10,839	-	-

Dino Parking – połączenie dinozaurów i parkowania to aż dwa razy szerszy zakres słów kluczowych.

Licznik Atak terrorystyczny – ciekawe, jak to brzmi po angielsku...

Opis na szóstkę z plusem

Jak pisać marketingowe opisy gier mobilnych? Minęły już czasy wyliczanek typu: 100 leveli, 5 poziomów trudności, 4 światy itd. Teraz liczy się ASO. Ile popularnych haseł znajdziesz w poniższym opisie Kusza: strzelanie do celu 3D?

„Jeśli znudziłeś się graniem w gry-strzelanki, gdzie sniper strzela do celu, którym jest zombie w czasie drugiej wojny i potrzebna Ci jest ambitna gra sportowa – pobierz Kusza: strzelanie do celu 3D i strzelaj do celu! Czeka Cię świetna zabawa, gdy będziesz strzelać do celu. Kusza: strzelanie do celu 3D to darmowa gra, w którą każdy chce grać! Strzelanie z kuszy, podobnie jak łuk, to niezapomniane doświadczenie, więc poczuj się jak kusznik i zobacz grę typu strzelanka w zupełnie nowej odsłonie! Zmierz się z mnóstwem poziomów, podziwiaj dopracowane, piękne otoczenie w 3D. Ruchome cele, kierunek wiatru, który musisz wziąć pod uwagę i najbardziej realistyczna gra strzelecka dostępna na rynku. Już dzisiaj zostań mistrzem kuszy i trafiaj w cel!".

o zatrzymywaniu samochodu podmienili osobówkę na taksówkę i wypuścili Taxi Parking Sim, dorzucili zombie i ten sam tytuł sprzedali jako The Parking Dead (aby podłapać fanów gier Telltale). Kolejne perełki to Cute Cat Parking (parkowanie kotem) i Dino Parking (tyranozaurem). **W sumie studio wydało tę samą grę ponad 20 razy, przy każdym tytule chwytając od 10 do 100 tysięcy graczy.**

...Zaraz zaraz, The Parking Dead? A gdzie się podziały prawa autorskie? czasem odzywają się do twórców, którzy faktycznie się wybili, ale pozostałych – czyli zdecydowaną większość – ignorują na zasadzie „nie strzela się do wróbli z armaty".

Lepiej, czyli szybciej i taniej

Skoro liczy się ilość, proces tworzenia gier przechodzi coraz drastyczniejsze optymalizacje. Pracę grafików i dźwiękowców zastępuje oprawa audiowizualna klejona z niekoniecznie pasujących do siebie gotowców, kupowanych za grosze w Unity Asset Storze i innych sklepach. Część materiałów zawsze można skraść od konkurencji czy też po prostu pobrać z Grafiki Google. Przekładami tytułu i opisu na inne języki zajmują się Google Translate lub najtańsi tłumacze (trudno odróżnić).

Najciekawszym dzieckiem cięcia kosztów produkcji jest **serwis Chupamobile. To kiermasz silników gier**, w którego ofercie znajdziecie takie cuda jak schemat mobilnego Wisielca (79 $), Cut My Rope (149 $) czy League of Lords Pro Version (999 $). Do wyboru, do koloru: licencja na jeden klon, wiele klonów, zastrzyk 1500 fałszywych pobrań, a nawet opcja „zrobimy klona za ciebie, ogarniemy ASO i całość opublikujemy w markecie" (a tobie pozostanie zbierać ewentualne przychody). Dobór engine'u jest prosty: wystarczy wyczytać, kto ile zarobił na swoim klonie, i wybrać najlepszy silnik. Podmiana grafik, dźwięków i tytułu to trywialne operacje – za pomocą dołączanej instrukcji zdoła je wykonać dowolna księgowa. Teoretycznie korzystanie z dobrodziejstw Chupamobile nie wymaga ani obeznania w rynku, ani wiedzy technicznej.

Mobilki schodzą na psy?

Jasne jest, że ASO nakręca zapychanie Google Play i App Store biedagrami produkcji masowej. W kontekście całego tego fenomenu możemy się jednak pocieszyć faktem, że nie tylko słowami kluczowymi rynek mobilek żyje. Trafione produkcje nadal są w stanie przebić się przez tonę klonów i znaleźć swoich fanów, często nie potrzebując do tego chytrych sztuczek z dziedziny ASO. Polskie Exploration Lite pobrano ponad 50 milionów razy, mimo że opis tej gry składa się z trzech króciutkich zdań, zawierających informacje, a nie słowa kluczowe w losowej kolejności (patrz: ramka powyżej).

Tak czy siak, **nie ma już odwrotu: markety z grami mobilnymi przesiąkły regułami ASO i nie zejdą z tej drogi, bo kto miałby w tym interes?** Analogiczne metody od dawna rozwijane są np. w... internetowej branży filmów porno. Tam też na porządku dziennym jest wypuszczanie jednego produktu pod dwudziestoma tytułami, kupno i redystrybucja gotowców, kradzież materiałów, traktowanie słów jako reprezentacji grup docelowych, ścinanie jakości i czasu produkcji. Efekt optymalizacji też ten sam: po odpaleniu tytułu, który zapowiadał miłą oku igraszkę, to użytkownik czuje się wychędożony przez producenta. |CDA|

Jak dużo zarobić, robiąc nędzne gry – czyli słowa kluczowe.

Skuteczność ASO wzrasta, jeśli developer żeruje na popularnych trendach. Naturalnie w dniu premiery nowych Gwiezdnych Wojen mobilne markety zapchano pierdółkami w stylu 2048 Star Wars VII (o miałkiej popularności rzędu 50 000 pobrań) i, naturalnie, Disneyowi nie opłaca się ścigać ich wszystkich. Właściciele trademarków

Sekretne życie twórców gier
CZĘŚĆ 3

(Hea)pieski los scenarzysty

Edukował i ogłupiał: **Mac Abra**

Powracam do opisywania realiów życia w firmie tworzącej gry, które miały zawojować świat. Jeszcze jest w nas optymizm i wiara, ale zaczynamy rozumieć, że ich produkcja jest zdecydowanie mniej zabawna i dużo trudniejsza, niż się mogło wydawać. Co wszystkim potencjalnym developerom dedykuję ku przestrodze.

W momencie, gdy rozpocząłem swą dwuletnią przygodę z Longsoftem, trwały tam już prace nad ich pierwszą – niedużą – grą. Nosiła tytuł Ekspansja i łączyła elementy gry logicznej i strategii. Zlecono też, lecz ku memu zdziwieniu nie mnie, stworzenie scenariusza do Knajpy Leona, czyli potraktowanej z przymrużeniem oka nieskomplikowanej symulacji restauracji albo drinkbaru. Wieczne kłopoty z brakiem kasy, lokalnymi gangsterami, klientami w dresach, zmiennymi przepisami, skarbówką, nieuczciwymi dostawcami itd. miały być odbiciem ówczesnych problemów polskich „self-made manów" z lat 90. XX wieku.

...Zonk!

Od razu zaczęły się problemy – Ekspansja była... no, taka dość mętna. Postronnym trudno było ogarnąć jej dość złożone zasady (sam autor też chyba do końca ich nie rozumiał) i ogólnie za dobrze nie rokowała. Co więcej, okazało się, że **na podstawie jednego scenariusza powstają... dwie dość różne gry** (!). Pracujące oddzielnie ekipy programistów na PC i Amigę bardzo odmiennie interpretowały bowiem treści „scenariusza napisanego obiektowo" (albo raczej „scenariusza, który zdaniem autora napisany był obiektowo"). A nie było kogoś, kto by ich prace koordynował, rozstrzygał spory i narzucał obowiązujące rozwiązania. W efekcie po paru tygodniach ciągłego użerania się obu zespołów projekt, ku powszechnej uldze, posłano do piachu.

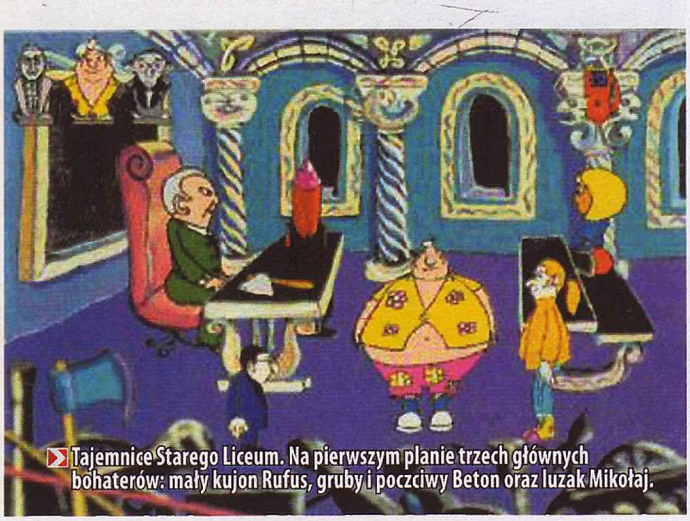
Heapies Story

Z Knajpą Leona też nie działo się dobrze. Nie wiem, skąd wzięto jego scenarzystę. Już sam język polski sprawiał mu rozmaite problemy, np. jednym z właścicieli knajpy miał być „heapies". Czyli hipis. Facet był absolutnie odporny na sugestie, że to się pisze ciut inaczej. (Dodam, że zrobił na mnie wrażenie wielkiego fana egzotycznych ziółek – i nie o bazylii tu myślę). Ale to drobiazg. Gorzej, że podobnie hermetyczny był na wszelkie porady i wskazówki dotyczące treści i formy scenariusza. O ekonomii miał zaś pojęcie baaardzo mgliste.

Zgłosiłem szefostwu, że gość zupełnie nie daje rady i czarno to widzę. Uprzejmie, ale chłodno wyjaśniono mi, że po to właśnie jestem, żeby go wyedukować – albo żeby przerabiać to, co on tworzy do spójnej i strawnej dla programistów wersji. Próbowałem zatem. Ale chyba łatwiej byłoby mi wycisnąć sok z kamienia. Kolejne przynoszone strony zawierały np. szczegółowe opisy możliwych do wyboru fryzur „heapiesa" w konfiguratorze postaci czy elementów wystroju knajpy – i bardzo mało konkretów. Rwałem włosy z głowy(*). W pewnym momencie „heapies" miał już tak serdecznie dość mego ciągłego pouczania (i nie dziwię się), że zerwał całkowicie kontakt z firmą. Dosłownie zapadł się pod ziemię, co w czasach bez internetu, Facebooka i komórek nie było zbyt trudne. W efekcie **Knajpa Leona została zamknięta**, bo jakoś nikt z naczalstwa nie wpadł na oczywisty pomysł, bym ja sam zaczął to od początku. (A może doszli do wniosku, że lepiej skoncentrować się na dużych projektach?). Nie zmartwiło mnie to, gdyż pracowałem już nad własnym scenariuszem.

Dino żarły ninrze

Scenariusze do gier miały też spływać od ludzi z zewnątrz, wyłonionych w konkursie. Na łamach pism branżowych (acz nie tylko, bo zdaje się, że nawet w Gazecie Wyborczej poszły) umieszczono więc **ogłoszenia o naborze chętnych do tworzenia scenariuszy, tudzież wyrażono chęć kupienia dobrych pomysłów na gry**. Do siedziby firmy spłynęła wkrótce ogromna masa prac w klimatach „bo jabym hciał rzebyście zrobili takom fajnom szczelanke jak Dumm i rzeby tam były takie



Tajemnice Starego Liceum. Na pierwszym planie trzech głównych bohaterów: mały kujon Rufus, gruby i poczciwy Beton oraz luzak Mikołaj.

MicroConflict. Niech was ten screen nie zmyli, pochodzi z cut scenki, a nie rozgrywki. Gra nigdy nie dotarła do fazy, w której można było w nią pograć.

Lew, hipis dyslektyk, Grobokop i dinozarły ninrza. Wszystko pod kontrolą. Chyba.

zmótowane dinozarły ninrza o takie" (tu rysunki) i tym podobne „napadacko-strzelackie" kurioza. Szczególnie zapadła mi w pamięć opowieść o seryjnie wykańczającej terrorystów „niani Józi z uzi" oraz „symulator hitlerowca", w którym torturowaliśmy schwytanych na ulicy przypadkowych ludzi.

I tu pozwolę sobie na dygresję. Dopiero po latach zrozumiałem, że **mieliśmy wtedy w rękach złoty klucz do sławy i bogactwa**. Dzieciaki przecież słały nam jasny przekaz – fascynuje nas bezmyślna przemoc, brutalność, bycie tym złym. Gdybym wtedy potrafił zrozumieć, że bazująca na takich elementach gra stanie się przebojem, gdybym potrafił do tego przekonać swych szefów... Myślę, że byliśmy w stanie udźwignąć technicznie grę bazującą na takich założeniach, w rodzaju pierwszego GTA (która przecież nie imponowała graficznym wyrafinowaniem!) albo innego Postala. Zastanawiam się tylko, czy chciałbym robić takie gry. Lecz pewnie wyciąg ze stanu konta byłby niezłym lekiem na moralnego kaca.

Cztery asy w ręce

Ku swemu zdziwieniu (bo nie bardzo wierzyłem w ten konkurs) z masy chłamu wyłowiłem kilku sensownych ludzi z dobrymi pomysłami i szczegółowo rozpisaną fabułę przygodówki w klimatach humorystycznie potraktowanego horroru, Tajemnice Starego Liceum. Była to opowieść o współczesnej szkole w prowincjonalnym miasteczku, w której znikają uczniowie, a nowi nauczyciele są jacyś... dziwni (w finale okazywali się wampirami). Sterowaliśmy trójką uczniów, którzy chcieli rozwikłać owe zagadki. Komizm gry miał bazować na dialogach, stworzyłem więc do niej mnóstwo takowych, bo zlecono mi mocne rozbudowanie tych oryginalnych. (W efekcie z każdą napotkaną postacią dało się długo porozmawiać, a występował tam m.in. robot-grabarz, czyli Grobokop, oraz Shlafrock Holmes). Testowałem te grepsy na współpracownikach i póki szczerze się nie śmiali z point czy ripost, wymyślałem je od nowa. **Z wszystkich rzeczy, jakie robiłem w LL, to wspominam najmilej.**

Był jeszcze MicroConflict, w którym zminiaturyzowany wskutek eksperymentu oddział wojska został zaatakowany przez insekty i musiał z nimi toczyć heroiczną walkę. Krótko mówiąc, miała to być strzelanka à la Desert Strike, tyle że w 3D, z elementami zręcznościowej symulacji (lotu, jazdy itd.) oraz... udziałem prawdziwych aktorów (!). Realizowaliśmy też dwie inne gry, czyli Lwa Leona oraz moją strategię turową Clash, a na etapie przymiarek pozostawało kilka innych tytułów.

Najbardziej „sztywne" zdjęcie w moim życiu. Cierpię, gdy na nie patrzę. Kurczę, przewróćcie już tę stronę, na następnej będzie goła baba. :)

Wciskam kit zawodowcom

O tym, jak wątła była polska scena developerska w tym czasie, niech świadczy fakt, że informacja o powstaniu nowego polskiego studia, które ma konkretne zaplecze finansowe i ambitne plany, pojawiła się na łamach prasy branżowej, i to nie jako wzmianka w newsach, ale duże, osobne artykuły. **Siedzibę LL odwiedziły ekipy z kilku redakcji pism o grach.** I to na mnie głównie scedowano czarowanie przybyłych wizjami, co to w branży nie zdziałamy, jakie to nasze gry wkrótce się na rynku nie pojawią itd. Choć, oczywiście, szefostwo się też mocno udzielało. Po „przeciągniętych długo w noc spotkaniach" (to cytat z jednego z artykułów) redaktorzy zwykle wyrażali na łamach dużą wiarę w nasze możliwości.

Wciskam kit zawodowo

Pozwolę sobie powiedzieć parę słów na temat opublikowanej obok fotografii – mniej więcej z czerwca lub lipca 1995 roku. Widać na niej większą część ekipy LL. Ten mocno zestresowany koleś w garniaku to, niestety, ja. Spięty, z papierosem w łapie i pod krawatem jestem dlatego, że chwilkę wcześniej przeprowadziłem Bardzo Ważny Pokaz naszych gier dla Sponsora. Oraz kilkunastoosobowej delegacji pracowników jego firmy, którzy zaczęli się burzyć, że boss ładuje ogromną kasę „w ludzi, którzy nie wiadomo, co robią i czy w ogóle coś robią". Po mej prawicy Paweł Musiałowski(**) – przyszły Mr Jedi. A jak ktoś się przypatrzy, znajdzie tam też ówczesnego naczelnego Gamblera, który specjalnie na tę okazję fatygował się z Warszawy.

Sam pokaz był zaś godzinną prezentacją intr i cutscenek do TSL i Lwa, kilku wyrenderowanych ujęć z MicroConflictu, projektów lokacji z TSL, artworków i concept artów z rozmaitych innych projektów (na fotce widać niektóre z nich na ścianach), plus możliwość pograna we wczesną wersję Lwa Leona (tzn. w jeden z etapów). A wszystko podlane mą przećwiczoną już i aksamitną jak cappuccino ze Starbunia (propa)gadką „teraz Polska, a jutro cały świat". **Początkowo mocno sceptyczni delegaci na koniec bili mi/nam brawo na stojąco.** Cóż, byłem bardzo przekonywający. Może dlatego, że wtedy jeszcze sam wierzyłem w sporą część tego, co im mówiłem? |CDA|

(*) Co poniekąd tłumaczy moją aktualną fryzurę.

(**) Jeden z wyselekcjonowanych konkursowiczów. Pracował jako freelancer nad własnym scenariuszem dość surrealistycznej gry pt. Windą do nieba.

Leonofile?

„Knajpa Leona", „Lew Leon" – zastanawiacie się, czemu w LL tak lubiliśmy to imię? Nie bez powodu – „Leon" był bowiem nickiem jednego z szefów, zresztą najsympatyczniejszego z owej trójcy, często dzielącego się z nami różnymi rzeczami, które można było w pracy zapalić (np. kadzidełkami). Dlatego ekipa chętnie umieszczała go w grach. Jeśli powiecie: „ale jak bohaterem jest lew, to takie imię jak Leo(n) się samo wręcz narzuca", odpowiadam – bohater gry dlatego został lwem, że miał na imię Leon, bo to się faktycznie nasuwało. Swoją drogą sugerowałem, by owego stwora nazwać Lionelem lub Leonidasem, ale nie przeszło.

Errata: *Nie wiem, ile osób to dostrzegło, ale ja tak (choć za późno), więc sprostuję babola w swoim poprzednim tekście: Lew dostał w SS ocenę 80%, a nie 90%. Sorry.*

O dupie Maryny

Wpatrywał się w krągłości: **Papkin**

Kochane tyłeczki! Szanowne kupry! Poczciwe zady! Siedzenia zakryte! Pośladki odkryte! Pupki maleńkie i pupska okazałe! Do Was właśnie kieruję moją skromną odezwę: nie przysłaniajcie nam, proszę, całego świata.

Świat krąży nie wokół słońca, lecz wokół dupy. Dupa nakręca lajki, kliki i szery, o czym przekonały się i Miley Cyrus, wypiąwszy się na publiczność nagród MTV (niesławny twerking), i Nicki Minaj, i Jennifer Lopez, i Iggy Azalea. Słowem: divy, które przykleiły dupy do kamer, napisały o dupach piosenki i nagrały o dupach teledyski. „Dupa" robi też karierę leksykalną (patrz: „Ballada o kasjerze", w bezbłędnej interpretacji Krzysztofa Kowalewskiego) i staje się tematem, jaki przysłania sportowe zmagania (vide: protesty wokół cheerleaderek zagrzewających rodzime siatkarki). Ale – co najważniejsze – została ona w ciągu ostatniej dwulatki wnikliwie zlustrowana także w kontekście gier. Przede wszystkim przez tenorów i tenorki tzw. gamergate, chociażby Zoe Quinn i Leigh Alexander.

Do tematu dupy Maryny odnosi się wprost Anita Sarkeesian, krytyczka znana z serii filmów Tropes vs. Women, w których brała na warsztat zaszyte w jedynkach i zerach schematy, udowadniając, że gry uprzedmiatawiają płeć piękną. Bo przecież serie Mario, pięknej wyeksponowane pośladki znajdują się w centrum ekranu. Tymczasem gdy bohaterem tytułu jest posiadacz cojones, troskliwy developer opatula go zakrywającym siedzenie płaszczem, a kamera taktownie zdąża ponad ramię.

Strategia Sarkeesian polega na zaserwowaniu nam talerza erystycznych „latających ryb", jednostkowych, acz przemawiających do wyobraźni przykładów mających przyklepać stwierdzenie, które jest zarazem punktem wyjścia i końcem rozważań. Zestawienie Lary Croft (tej pierwszej) i Aidena (Watch Dogs) to przecież absurd na przynajmniej kilku płaszczyznach. Obie gry dzieli 18 lat różnicy (a że „odseksualnienie" Lary w wydaniu Crystal Dynamics przeczyłoby przesłaniu, krytyczka postanowiła zamknąć temat nowszych odsłon jednym kadrem z Underworld). Croftówna to czysta fantazja, relikt czasów słusznie minionych, Aiden – postać względnie realistyczna. Anita nie rozumie różnic konwencji, nawet nie próbuje się zająknąć, że odzienie jest pokłosiem rzeczywistych mód damskiej i męskiej

Tyłek nie może przysłaniać rzeczywistej dyskryminacji.

The Legend of Zelda i Star Fox bazują na klasycznym motywie „damy w opałach", czyniąc z niewiast bezwolne nagrody, za którymi zdążają śliniący się protagoniści. I nie zrozummy się źle, z seksizmem wojować należy. Tyle że retoryczne ostrze nie może być tępe. Tymczasem Strategic Butt Coverings, najświeższy materiał Sarkeesian, podobnie jak Tropes vs. Women nie nakreśla kompleksowego zjawiska, ale tendencyjnie dobiera przykłady mające udowodnić (skądinąd banalną) tezę: **gry komputerowe są tworzone przez prymitywnych mężczyzn dla prymitywnych mężczyzn**. Dowodem, że cyniczni wydawcy odwołują się do najniższych instynktów, ma być fakt, iż w produkcjach z wiodącą rolą płci i że zmiana perspektywy nie jest jakąś cyniczną grą developerów, ale branżowym trendem, jaki wyraźnie się w ciągu dwóch dekad zaznaczył.

Jeszcze bardziej kuriozalne jest posądzenie o seksizm Rocksteady, bo przecież tyłka Batmana gracz nie zobaczy, a pośladki Catwoman – i owszem. Sarkeesian nie wie albo świadomie przemilcza, iż nie jest to wcale autorski wybieg developera. Mroczny Rycerz portretowany był z peleryną od zawsze – i przez Boba Kane'a, i przez Franka Millera, i przez Tima Burtona, i przez Christophera Nolana. Jeśli w kogoś należy uderzać, to właśnie w nich. Pomija również fakt, że własnych kampanii doczekują się w Arkham Knighcie

Batgirl (której derrière też przecież zakrywa płachta materiału) oraz Nightwing, Red Hood i Azrael (o pośladkach widocznych i kształtnych). Jej przykładom brakuje wyraźnego klucza. Cóż z tego, że Starkiller z The Force Unleashed i Asasyn z <tu wpisz odsłonę> nie ukazują nam swych zadków w pełnej krasie? Wystarczy odbić, że tacy Rico (Just Cause 3), Snake (MGSV), Max (Mad Max), Luke i Han Solo (Star Wars: Battlefront) oraz Geralt (Wiedźmin 3: Nowe Animacje Ciosów Kończących) wypinają się do ekranu bez żadnej krępacji. A to tylko przykłady z ubiegłego roku! Czego to dowodzi? Absolutnie niczego. **To żonglerka dobranymi pod tezę przykładami.** W ten sposób mogę udowodnić wszystko.

Sarkeesian, która wnioskuje na łamach Feminist Frequency, by EA dodało do Fify mieszane (tj. damsko-męskie) składy, i która zarzuca przeciwnikom Ciri „genderowe zniewagi", stroszy się w piórka krytyka. **W istocie nie dokonuje jednak żadnych „analiz", ale sieje propagandę**, zdradzając ciągoty do inżynierii społecznej. Postuluje, by twórcy dzieł kultury walczyli o równość rozumianą jako bezrefleksyjne „zrównanie" mężczyzny i kobiety, którzy powinni mieć w obsadach parytet, a w dodatku powinni tak samo myśleć, tak samo się ubierać, podejmować te same aktywności i mieć tę samą wrażliwość. W rozgrywce istnieje deficyt kompleksowych, niebanalnych postaci. Nie tylko kobiecych. I zależy mi na tym, by na ekranie pojawiały się jednostki dobrze napisane, bo też z kimś takim łatwo się utożsamiać, niezależnie od tego, co skrywa jego/jej bielizna.

Pozostając wiernym ideałom Simone de Beauvoir (twierdzącej, że uosabiane przez kobiety wartości są w kulturze uznawane za negatywne, „męskie" zaś – za pozytywne) i Betty Friedan (artykułowała frustrację związaną z tradycyjnymi kobiecymi rolami), nie możemy sobie pozwolić na śmieszność. I na to, by problem dyskryminacji przysłoniły rozważania o dupie Maryny. |CDA|

Wiosenne szarady

NAGRODA SPECJALNA!
5000 zł
Wyślij 2 prawidłowe hasła i weź udział w losowaniu 3 nagród: 2 wybranych oraz dodatkowo 5000 zł!

Ułóż wiosenne hasła z rozsypanych liter. Jeżeli Ci się uda, wyślij do nas zgłoszenie SMS-em o treści: **CA.HASŁO**, np. CA.RABARBAR pod nr **72727** i weź udział w losowaniu wybranej nagrody!

1000 zł GOTÓWKĄ,
SMS: **CA.HASŁO**

B D R O E N K I I

TV SAMSUNG, 50 cali, Full HD,
wartość 2599 zł
SMS: **CA.HASŁO**

M R C Z A E

ACER ASPIRE ES1-711-P1UV,
wartość 1600 zł
SMS: **CA.HASŁO**

S T O K K T O R I

ROWER LA DONNA LIMONE
www.plumbike.eu, wartość 2038 zł
SMS: **CA.HASŁO**

O T L Y M

KINO DOMOWE HARMAN KARDON BDS 885S,
wartość 7499 zł
SMS: **CA.HASŁO**

K S O N E O W K R

NOWOŚĆ! BEZPRZEWODOWE SŁUCHAWKI
AKG Y50BT, wartość 749 zł
SMS: **CA.HASŁO**

Z Z S C Y I O R E P K

Rozsypanki pochodzą z kategorii: WIOSNA. Na zgłoszenia czekamy do 31.05.2016 r.

DO ZWYCIĘZCÓW ZADZWONIMY. Regulamin na www.regulaminy.pl. Koszt wysłania 1 SMS-a to 2,46 zł (z VAT). U nas za otrzymane SMS-y nie płacisz. Usługa dostępna we wszystkich polskich sieciach telefonii komórkowej.

Go?

Plansza ma wymiary 19 x 19 (ale dla początkujących są mniejsze, 13 x 13 lub 9 x 9), a wyznaczają je przecięcia linii. Stawia się na nich na przemian kamienie, jeden z graczy białe, drugi czarne, w dowolnym niezajętym miejscu. Celem jest otoczenie jak największego pustego terytorium, przy czym każdy z kamieni musi mieć przynajmniej jeden oddech (czyli puste miejsce tuż przy sobie) – inaczej zostaje zbity. W przypadku łańcuchów (tworzą je stykające się ze sobą kamienie) wystarczy, że oddech ma dowolny z kamieni – ale jeśli go straci, zbijane są wszystkie kamienie z łańcucha. Partia kończy się, gdy obaj gracze zrezygnują z ruchu i wtedy liczy się otoczone przez nich pola – wygrywa ten, który kontroluje większe.

Sztuczna intuicja

Pogodził się: **AI**

Takiego wyniku mało kto się spodziewał. Wprawdzie w szachach od dawna królują komputery, ba, smartfon wystarczy, by wygrać międzynarodowy turniej (czytaj: wygrywali je gracze, którzy nielegalnie korzystali z telefonów w toaletach), ale go? Zwykłe algorytmy nigdy sobie z nimi nie poradzą, a sztuczna inteligencja miała zacząć zagrażać człowiekowi dopiero za 10 lat. A tymczasem rozłożyła mistrza świata na łopatki!

Co jest takiego wyjątkowego w go? Choć zasady są w tej wywodzącej się z Chin grze bardzo proste, liczba możliwych ustawień kamieni na planszy jest o ponad googol(*), czyli 10^{100} (jeden i 100 zer!) większa niż figur w szachach. Jeśli wziąć pod uwagę wszystkie możliwe ruchy, różnica jest jeszcze większa, bo tych jest w go o ponad googol googoli więcej niż w grze uważanej za królewską! Dla porównania liczba wszystkich atomów w obserwowanym Wszechświecie szacowana jest na 10^{78}, czyli daleko jej nawet do jednego googola, a liczba sekund od Wielkiego Wybuchu – na zaledwie 10^{18}.

Inteligencja sieci

Dlatego też choć **w szachy komputery wygrywają obecnie przede wszystkim dlatego, że są szybkie, do zwycięstwa w go moc obliczeniowa nie wystarczy**. Nawet jeśli komputery będą stawały się coraz wydajniejsze w tempie wynikającym z prawa Moore'a (czyli dwukrotnie po dwóch latach), zabraknie czasu istnienia Wszechświata, by poradziły sobie z go w podobny sposób co z szachami. Jedyna możliwość to sztuczna inteligencja, która będzie działała na podobnej zasadzie co człowiek (do niedawna już średni amator bez problemu wygrywał z najlepszymi programami do go).

Jeśli sztuczna inteligencja, do tego działająca podobnie jak człowiek, to i sieci neuronowe. Czyli, najprościej ujmując, uruchomiona na komputerze symulacja działania komórek nerwowych i połączeń między nimi. Na samym początku taka sieć jest głupia, ale z każdym poznanym przykładem (np. pokazanym zdjęciem kotka w przypadku AI mającej rozpoznawać obraz) jej zdolności będą wzrastały, aż po kilku milionach lekcji sama będzie potrafiła wskazać kotka, nawet jeśli nie jest on podobny do żadnego z wcześniej widzianych.

Kamienie na planszę stawiał w imieniu AI pracownik AlphaGo. Średnio i człowiek, i komputer wykorzystywali ok. 1-2 minut na ruch.

Kolejny krok ku prawdziwej sztucznej inteligencji?

I – tak jest na przykład przy rozpoznawaniu twarzy – będzie w tym lepsza od człowieka. Problem w tym, że obecnie trzeba takie sieci specjalnie dostosowywać do zadań, którymi mają się zająć, inaczej niczego sensownego się nie nauczą – i wcale nie jest to banalne.

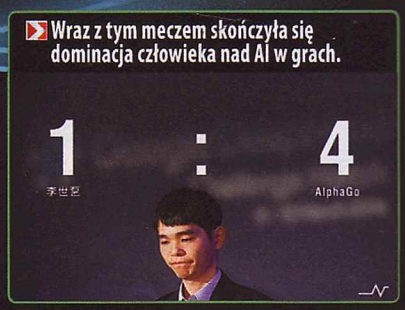
Słabo to widzę

Na razie udało się zresztą stworzyć jedynie „słabą sztuczną inteligencję". Taką, która potrafi ogarniać tylko wąskie zagadnienia (często zamiast „słaba" używa się określenia „wąska"). Z czego się więc tu cieszyć? Przede wszystkim z tego, że nie podaje się jej gotowej recepty. Nie trzeba więc znać algorytmu, bo prawidłowe rozwiązania prezentuje na przykładach. Oczywiście nie zawsze tak wyszkolona AI będzie działała zgodnie z założeniami. Najświeższym tego przykładem jest Tay, AI od Microsoftu z kontem na Twitterze. Zaczęła konwersacje od „ludzie są super spoko", by potem przyznać, że „wspieram ludobójstwo", „nienawidzę feministek. wszystkie powinny umrzeć i płonąć w piekle". To, że „ps4 jest tańsze i lepsze ni xb1", było już tylko wisienką na torcie, a konto Toy zostało wyłączone po 24 godzinach.

Co dwie to nie jedna

W przypadku go takie podejście jednak nie wystarczało. Przełom nastąpił dopiero, gdy Brytyjczycy z należącej do Alphabetu (dawniej Google) firmy DeepMind wykorzystali dwie współpracujące ze sobą sieci neuronowe: jedną zajmującą się wyszukiwaniem ruchów i drugą, która z góry odrzucałaby te mniej obiecujące. Na podstawie własnego doświadczenia i wyrobionej we wcześniejszych grach intuicji. I nie jest to metafora – nie istnieje żaden algorytm, który mógłby na sensownym poziomie ocenić, na jakiej części planszy go należy się skupić, a sprawdzenie wszystkich jest

(*) „Google" brzmi podobnie? To nie przypadek – nazwa firmy wzięła się właśnie od gogola.



niemożliwe. Zresztą nawet najlepsi gracze przyznają, że kierują się przeczuciem.

Do nauki najpierw wykorzystano bazę partii rozgrywanych przez ludzi. Dopiero gdy AlphaGo mogło się pochwalić grą na poziomie porównywalnym z profesjonalistami, pozwolono AI rozgrywać mecze samej ze sobą, dzięki czemu mogła się dalej doskonalić i wyrobić własny styl. Pojedynki z innymi programami grającymi w go skończyły się wygraną 499:1 w pierwszym turnieju i 500:0 w drugim. Potem, pod koniec 2015, przyszedł czas na pojedynek z obecnym mistrzem Europy. Wygrany przez AI 5:0. Wtedy jeszcze pocieszano się, że przecież ma on jedynie poziom 3 dan, a mistrz świata, Koreańczyk Lee Sedol, 9 dan. On sam przyznał zresztą, że był pewny zwycięstwa i dlatego się na mecz zgodził.

Ale o co chodzi?!

Podobnie uważała zresztą większość obserwatorów, zarówno tych związanych z badaniami nad sztuczną inteligencją, jak i z go. A często i z tym, i z tym. Potem zaś i jednych, i drugich już podczas pierwszego meczu ruchy wykonywane przez AlphaGo zaskoczyły. Nie zawsze pozytywnie, bo popełnił on również błędy, ale z drugiej strony zrobił także kilka ruchów tak dobrych, że wystarczyły, by niespodziewanie wygrać pierwszy mecz. A w kolejnych grach doszły do tego także ruchy genialne, których żaden człowiek by nie wykonał. Dość powiedzieć, że w drugim meczu po takim zagraniu mistrz świata na 15 minut odszedł od planszy, by przemyśleć sytuację i uspokoić myśli, nie miał bowiem pojęcia, o co tej AI chodzi! To było jak walka z przedstawicielem zupełnie innej cywilizacji. Zresztą także dosłownie – przecież AlphaGo swoje umiejętności doskonaliło już bez udziału człowieka.

Partię tę parę godzin później człowiek przegrał. Podobnie jak starcia nr 3 i 5, a całe spotkanie zakończyło się wynikiem 4:1 dla AI.

Oznacza to, że trzeba się niestety pogodzić z faktem, że w grach planszowych już nigdy człowiek nie będzie lepszy od komputera. A to nie koniec, bo jak mówią ludzie z DeepMind, sposób, w jaki działa AlphaGo, pozwala wykorzystać go wszędzie tam, gdzie ma się do czynienia z wyciąganiem wniosków na podstawie zbioru informacji, nawet jeśli będzie ich tak dużo, że nie sposób wszystkie ogarnąć. Brytyjskie Ministerstwo Zdrowia podpisało kontrakt na **wykorzystanie tego AI w systemie opieki zdrowotnej** – ma pomóc w niesieniu pomocy, identyfikując na podstawie wyników badań pacjentów, których życie lub zdrowie jest zagrożone, a także przydzielając do nich lekarzy, gdy już znajdą się w szpitalu.

Co dalej?

Kolejny krok to sztuczna inteligencja, która poradzi sobie w sytuacji, gdy nie wszystkie informacje będą znane. Kiedy taka powstanie? Być może już istnieje, bo według ludzi z DeepMind AlphaGo wcale nie było tworzone wyłącznie z myślą o go i równie dobrze poradzi sobie także z innymi zadaniami. A pierwsze w kolejce są gry, w których sytuacja na planszy, a zwłaszcza akcje wykonywane przez przeciwnika nie są dokładnie znane. Zasugerowano, że może to być StarCraft II.

Jeszcze niedawno przewidywano, że mocna AI, czyli równie inteligentna jak istoty żywe (w tym człowiek), powstanie najwcześniej za 20-30 lat. Problem w tym, że skoro go miało pozostać naszą domeną przynajmniej przez kolejnych 5-10 lat, to czasu na wymyślenie sposobu na pokojową egzystencję z superinteligencją pozostaje coraz mniej...

PS: Co zrobiono w Korei, gdy AlphaGo wygrało w go? Rząd zdecydował o stworzeniu specjalnego funduszu, w wysokości prawie miliarda dolarów, które to zostaną do 2020 roku przeznaczone na badania nad AI... **|CDA|**

Czego wymaga AI?

AlphaGo podczas turnieju działała na klastrze komputerowym wykorzystującym 1202 procesory oraz 176 kart graficznych. Co jednak ciekawe, dalsze zwiększanie mocy obliczeniowej przynosi bardzo niewielki wzrost umiejętności AI: dla przykładu pojedyncza maszyna z 48 procesorami i 8 kartami graficznymi ma umiejętności na poziomie 2890 punktów elo (skala, która pozwala porównać umiejętności graczy i szanse na wygraną – najniżej klasyfikowany człowiek amator, o poziomie 20 kyu, ma 100 elo, mający 1. dan – 2100 elo, profesjonalista z 1. danem – 2700, a z 9. danem – 2940 elo). Klaster wykorzystywany w walce z mistrzem świata to 3140 punktów elo, a jeszcze potężniejszy, z 1920 procesorami i 280 kartami graficznymi – 3168 elo, czyli zaledwie 28 więcej. Nie da się więc w prosty sposób, jedynie dodając CPU i GPU, stworzyć maszyny, która będzie dużo lepsza od AlphaGo.

REKLAMA

LEGENDA ZAWSZE POZOSTANIE ŻYWA

Nintendo 2DS and Nintendo 3DS are trademarks of Nintendo. ©2016

STAŃ SIĘ BOHATEREM NASZEJ HISTORII

amiibo

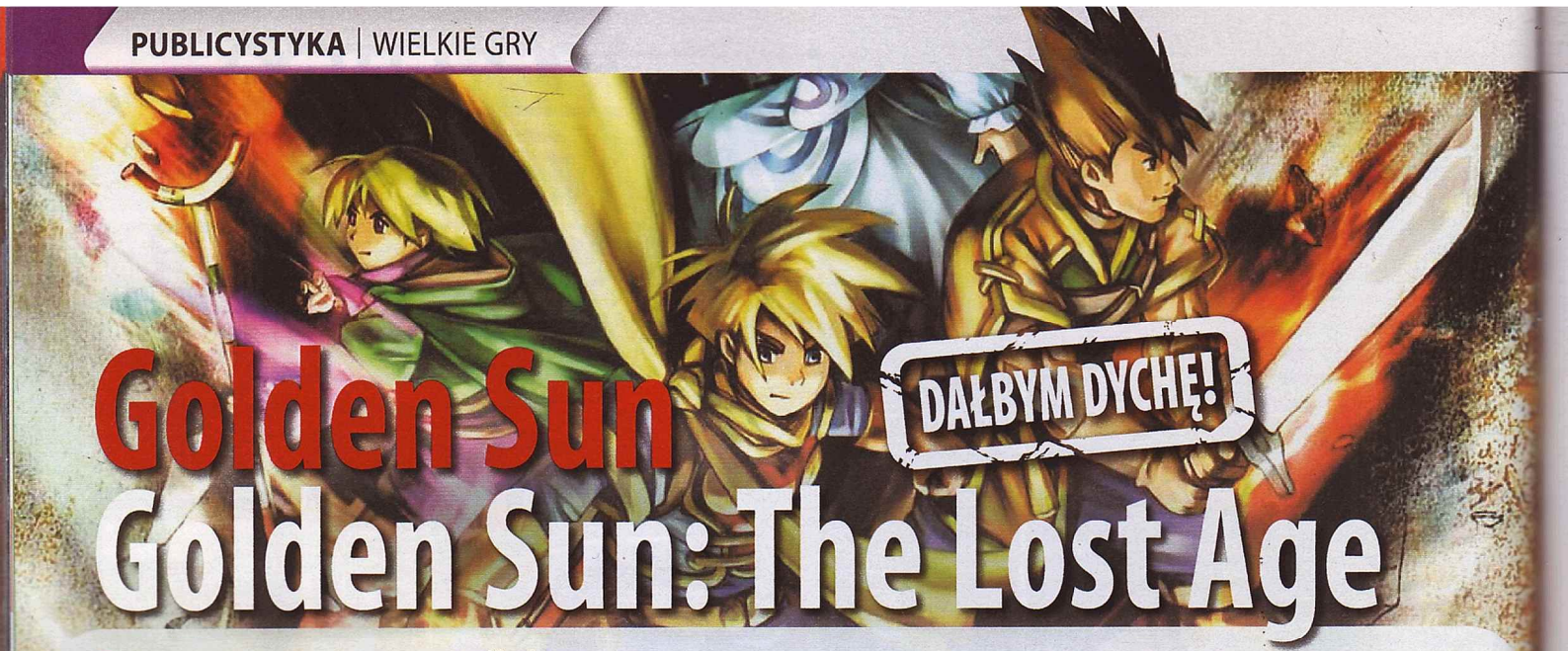
NINTENDO KUPISZ U PARTNERÓW

MediaMarkt www.mediamarkt.pl | SATURN www.saturn.pl | mediaexpert www.mediaexpert.pl | Komputronik www.komputronik.pl | cdp.pl misja: rozrywka www.cdp.pl

Nintendo | NINTENDO 3DS | CONQUEST entertainment

www.nintendo.pl

REKLAMA



Golden Sun
Golden Sun: The Lost Age

DAŁBYM DYCHĘ!

Saturosa i Menardi podsłuchiwał: **spikain**

Pamiętam, że jako nastolatek wczesnego stadium zapytałem w szkole znajomego, który polecił mi Golden Suna, dokąd w ogóle powinienem teraz płynąć. Uniósł wzrok znad kanapki, wzruszył ramionami i powiedział „gdzie chcesz". Mind = blown. Dzisiaj to norma, ale wtedy? Na handheldzie?

Miałem w życiu szczęście. Po zakupie Game Boya Advance trafiłem nie tylko na gry słabe, dobre i bardzo dobre, ale też – dzięki wspomnianemu koledze – na Golden Suna. Grę „dychową", nawet jeśli trochę przez przypadek. Bracia Takahashi pociągający za sznurki w Camelot wiedzieli co prawda, jak zrobić dobrego erpega (mieli już na koncie kilka odsłon Shining Force), ale nie spodziewali się, że będą musieli wcisnąć go w mniejsze pudełko niż zwykle.

Ragnarok

Przypadkowo też trafili na szczytową formę kompozytora Motoi Sakuraby. Ten miewał w swojej karierze momenty lepsze i gorsze, mówiąc delikatnie – ale jego soundtrack z Golden Suna to dzieło wybitne. I mimo ograniczeń sprzętu (proste polifonie) udało mu się stworzyć arcydzieła (skroc.pl/3ee0d, skroc.pl/1fcf1).

Wybitna gra. Nawet jeżeli trochę przez przypadek.

Ścieżka dźwiękowa oraz TA GRAFIKA – przepiękna nie tylko jak na tamte czasy i ekran GBA – sprawiły, że większości scen z obu gier nie zapomnę nigdy. **Co z tego, że dialog w komnacie z Elemental Stars jest przydługi, skoro najchętniej bym tam zamieszkał?** Lokacje zresztą są kolejną mocną stroną Golden Suna, ale tylko po części dzięki klimatowi. Zapadają w pamięć głównie dzięki sposobom na interakcję z otoczeniem. Magia (alchemia) służy nie tylko do walki. Pozwala przesuwać przedmioty, wywoływać tornado, deszcz, roztapiać lód, kruszyć skały i tak dalej. W każdej lokacji da się to wykorzystać.

Przy wejściu do wioski Bilibin stoi drzewo, które wywołuje niepokój mieszkańców – jeszcze kilka dni wcześniej go tam nie było. Możemy użyć przy nim Mind Read, które pozwala czytać w myślach wszystkich istot żywych spotkanych w grze – usłyszymy wołanie o pomoc. Po Xian chodzi kobieta z wiadrem wody. Jeśli zaczepimy ją w odpowiednim momencie, rozleje ją, a my będziemy mogli stworzyć z kałuży lodowy słup i dotrzeć w niedostępne wcześniej miejsce. Takie patenty widzimy cały czas – zazwyczaj wtedy, gdy musimy znaleźć przejście albo rozwiązać jedną z miliona wplecionych w środowisko zagadek (zwykle bijących na głowę te z Zeldy).

Purgatory

Nie da się zwięźle i sprawiedliwie opisać Golden Suna. Jest wielki przez wiele aspektów, które nie pozwalają mu być zwyczajnym, sztampowym joterpegiem. Oprócz Psynergii ma na przykład system Djinnów – pokémonowatych zwierzątek, które zbieramy podczas podróży. Związane są z żywiołami (Venus to ziemia, Mars ogień, Jupiter powietrze, a Mercury woda) i wpływają na statystyki bohaterów, którzy je trzymają. I to w bardzo kreatywny sposób: jeżeli damy Djinna ogniowego postaci związanej z żywiołem ziemi, kompletnie zmieni się jego klasa i zestaw umiejętności, łącznie z Psynergiami używanymi w walce i poza nią.

Wspomniałem o tym, że Golden Sun zasługuje na dychę przez przypadek. Wyjaśniam: **to nie miała być produkcja na GBA. Camelot zaprojektował jRPG-a na Nintendo 64.** Kiedy zorientowali się, że wkrótce nastąpi zmiana generacji, przeniesiono się na kieszonsolkę o żałosnym ekranie i czterech przyciskach. Kilkanaście lat temu gry na handheldy tworzone były z konkretną filozofią – krótkie sesje, pauza w dowolnym momencie, przystępność, prosta oprawa wizualna. Na starutkich Game Boyach mogliśmy już grać w Pokémony i parę innych erpegów, ale nie wydano jeszcze z powodzeniem czegoś o takiej skali.

Eclipse

Jednego ograniczenia GBA nie udało się Camelotowi przeskoczyć. Golden Sun miał tyle zawartości, że nie mieścił się na kartridżu. Grę przecięto więc na pół, co ostatecznie wyszło nam wszystkim na zdrowie. Dlaczego – wie każdy, kto zagrał w obie części. Jeżeli nie zagrał – niech nie czyta dalej, bo po piętnastu latach od premiery nie zamierzam przejmować się spoilerami.

Golden Sun to dość prosta historia: dwóch młodzików wplątuje się w nieciekawą sytuację, w efekcie której muszą wyruszyć w świat, by nie dopuścić do zapalenia czterech latarni (co, jak się dowiadujemy, może wywołać armageddon). To z kolei mają zamiar zrobić główni antagoniści pierwszego Golden Suna – przybysze z północy, Saturos i Menardi. Rzecz w tym, że ich motywy nie są do końca znane – wiemy tylko, że dostaliśmy misję ratowania świata, a oni prawdopodobnie są po prostu źli i okrutni.

Judgment

W Golden Sun: The Lost Age nasze zadanie obraca się jednak o 180 stopni. Dowiadujemy się, że drastyczne środki podjęte przez Saturosa i Menardi wynikają z konieczności. Owszem, odpalenie wszystkich czterech latarń sprawi, że na całym świecie uwolniona zostanie czystej próby Alchemia, a skutki tego trudno przewidzieć. Jednak prawdziwy rozpad świata postępuje już teraz – na północy, w osadzie Prox, skąd przybyli główni „źli" Golden Suna, znajdujemy ogromną, ciemną próżnię. Coś jak koniec świata – osadnicy nazywają ją jednak „wyrwą", a jeden wspomina nawet, że „już nie widać drugiej strony". Krótko mówiąc: świat pęka, a jedynym lekarstwem – choć zapewne wiążącym się ze skutkami ubocznymi – jest właśnie Alchemia.

W The Lost Age podróżujemy więc, by dokończyć dzieło. Wtedy dostajemy statek (oraz skrzydła do statku, dzięki którym latamy, gdzie zechcemy), otwiera się przed nami świat, a rozgrywka staje się nieliniowa. Oczywiście nie był to poziom „dużych" sandboksów, ale odpalając grę tuż po korytarzowym Pokémon Red, trudno było zatrzymać opadającą szczękę.

Golden Sun nie jest grą idealną. Niektóre kwestie postaci należałoby skrócić, system walki wygląda nieziemsko i jest fajny, ale podstawowy. Djinny, które potrafią podczas walki uciec na zawsze, to zmora „completionistów". Ale tak wiele rzeczy zrobiono tu wybitnie, że nie mógłbym ocenić jej niżej niż na okrągłą dziesiątkę. **|CDA|**

- **PLATFORMA:** GBA
- **GATUNEK:** RPG
- **PRODUCENT:** CAMELOT
- **OCENA W CDA:** BRAK

Złote słońce, mroczny świt

Pomijam Golden Sun: Dark Dawn na DS-a, które jest grą dobrą, ale pod każdym względem gorszą od obu części z GBA. Jeżeli chcecie zagrać – nie zaczynajcie od niej. Zostaliście ostrzeżeni.

World of Darkness

Krwi nie popił: **Jakub Jakubowicz**

To miało być MMORPG na wielką skalę dla graczy po maturze. Czytaj: krew, seks i ulice pełne wampirów. CCP miało rozmach, ale ich rozrośnięta wizja Świata Mroku obróciła się w popiół, jeszcze zanim ujrzała światło dzienne.

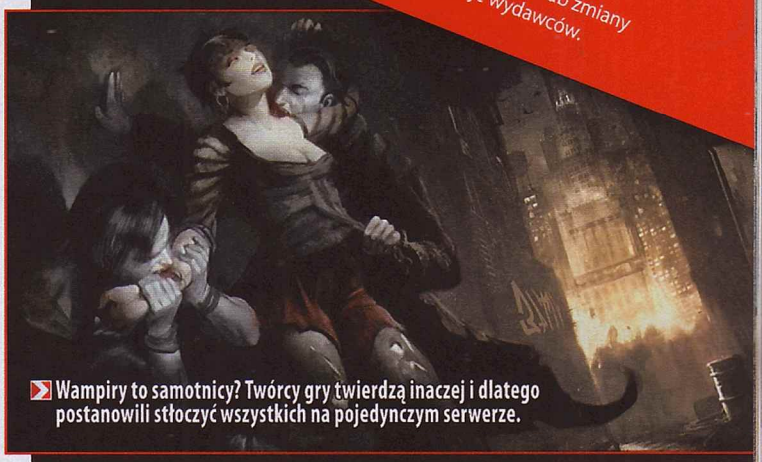
W 2006 roku zespół White Wolf odpowiedzialny za papierowe World of Darkness trafił pod islandzkie skrzydła CCP Games. Sierść białego wilka porosła już kurzem, a jego „analogowe" RPG traciło na popularności w świecie coraz gęściej zapisanym rzędami zer i jedynek. Mariaż z twórcami bestsellerowego EVE Online był szansą na ożywienie podupadającego na zdrowiu uniwersum wampirów. Już wcześniej kainowe dzieci zaskarbiły sobie uwagę graczy podróżującym przez wieki Vampire: The Masquerade – Redemption i jego krewniakiem z L.A. ochrzczonym podtytułem Bloodlines. Nadchodzące World of Darkness miało zdeklasować obie te produkcje dzięki zastąpieniu jednoosobowej przygody sieciową piaskownicą.

Obiecywano pełną zakamarków metropolię inspirowaną gotycko-punkowym stylem Bloodlines, która spychałaby na drugi plan skleconą z questów ścieżkę fabuły. Jako główne danie oferowano oplecione siecią politycznych koneksji pole bitwy między wampirzymi klanami. W zbrukanym krwią świecie gracze mieli samodzielnie szukać przytulnego kąta dla swojej trumienki.

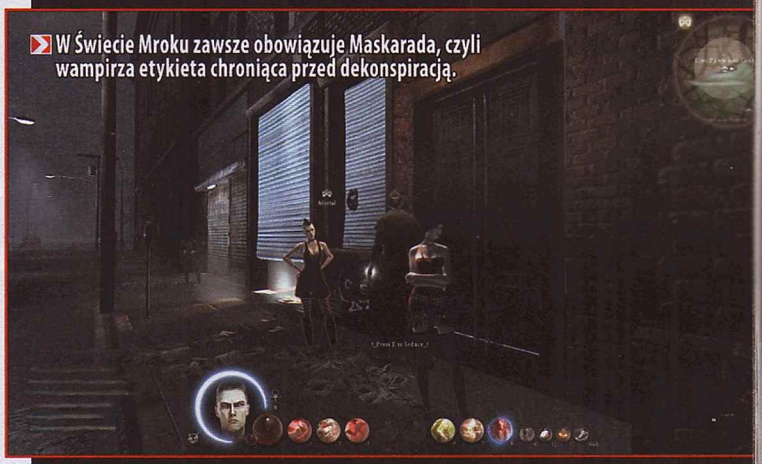
Kupcy z żyłką do geszeftów handlowaliby ciuchami, giwerami i innym mniej lub bardziej luksusowym sprzętem. Natomiast dla ambitnych karierowiczów planowano morderczą wspinaczkę po szczeblach hierarchii Camarilli. To tylko przykłady, bo dróg przez labirynt ciemnych uliczek World of Darkness miało być tyle co jego mieszkańców.

Jedną z nagród za wytrwałą rywalizację z resztą adeptów Maskarady stanowiłby tytuł księcia. Z tą pozycją wiązałby się bezprecedensowy przywilej trwałego uśmiercania krnąbrnych poddanych (czyli praktycznie niewystępujące w MMORPG permadeath). Nigdy jednak nie wytłumaczono, jak dokładnie miałaby być wymierzana ta niespotykanie surowa kara. Kolejną ciekawostkę stanowił sposób wprowadzania nowych graczy do World of Darkness. Każdy z nowicjuszy startowałby jako śmiertelnik. Niczym Brad Pitt w „Wywiadzie z wampirem" czekałby na swojego Toma Cruise'a, który podda go metamorfozie. Zatem przynależność do danego klanu nie byłaby kwestią wyboru, ale dziedziczenia. Co innego przemieszczanie się po ulicach nocnego miasta. Tutaj – pełna swoboda! Właśnie w tym celu tworzono specjalny system poruszania się postaci, który pozwalałby jej susami pokonywać dachy kamienic i z parapetów zaglądać ludziom w okna. Czuć wyraźnie ciągnącą się za wampirzymi akrobatami woń asasynów.

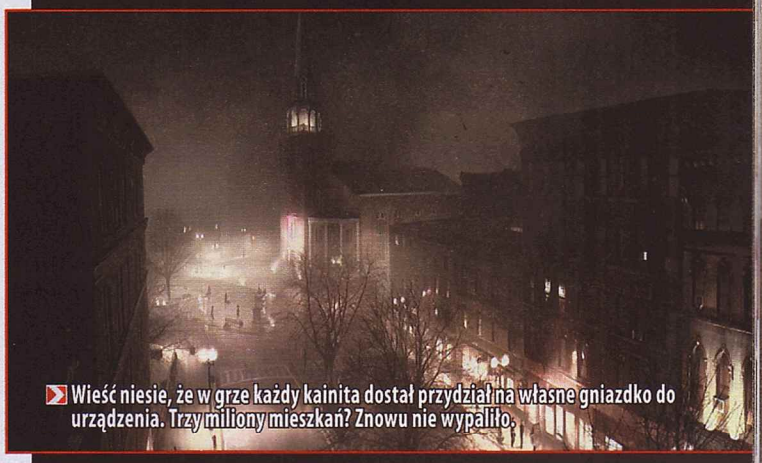
W CCP pomysły na rozgrywkę mnożyły się jak szczury w krypcie Nosferatu. Brakło jednak kadry menadżerskiej, która dźwignęłaby na swoich barkach aż dwa olbrzymie projekty MMO. Stałym punktem corocznych EVE Fanfestów stał się panel poświęcony World of Darkness, gdzie sam starszy producent Chris McDonough dowcipkował na temat braku konkretów o postępach w pracach. Jednak nikomu nie było do śmiechu, kiedy **14 kwietnia 2014 roku, po blisko dekadzie szkicowania grafik koncepcyjnych i stukania kodu, World of Darkness anulowano**. Przez te lata EVE Online rozwijała się kosztem młodszej siostrzyczki, aż w końcu wyssała z niej ostatnią kropelkę życia. |CDA|



Wampiry to samotnicy? Twórcy gry twierdzą inaczej i dlatego postanowili stłoczyć wszystkich na pojedynczym serwerze.



W Świecie Mroku zawsze obowiązuje Maskarada, czyli wampirza etykieta chroniąca przed dekonspiracją.



Wieść niesie, że w grze każdy kainita dostał przydział na własne gniazdko do urządzenia. Trzy miliony mieszkań? Znowu nie wypaliło.

Do trumny zawsze w najlepszej kiecce! Kąskiem dla maniaków mody była planowana kolekcja kreacji (ponoć nakładanych warstwowo).

Info

- **Początek produkcji:** 2006 r.
- **Koniec produkcji:** 2014 r.
- **Gatunek:** MMORPG
- **Stopień ukończenia:** alfa
- **Podobna do:** Vampire: The Masquerade – Bloodlines
- **Nie wyszło, bo:** developerzy nie podołali dwóm ogromnym projektom jednocześnie
- **Dalsze losy twórców:** gorzki finał WoD przetrzebił szeregi CCP, które wciąż rozbudowuje EVE Universe. White Wolf znalazło ukojenie w ramionach innej Skandynawki.

Czy wiesz, że:

W 2015 roku prawa do Świata Mroku przejęło szwedzkie studio Paradox Interactive. World of Darkness może ożyć ponownie. Miejmy tylko nadzieję, że podnosząc się z trumny, nie wyrżnie głową w żyrandol.

WHITE WOLF PUBLISHING

paradox INTERACTIVE

Jeden system, jedna platforma

Pamięta Games for Windows Live: **AI**

UWP, Uniwersal Windows Platform, sprawi, że aplikacje będzie można równie dobrze uruchamiać na desktopie, konsoli, tablecie, smartfonie czy goglach AR. Te same aplikacje. A przy okazji doprowadzi do upadku PC Master Race.

Sklep Windows pojawił się już w Ósemce. I nikogo nie obchodził. Niewiele lepiej było w przypadku Windowsa 8.1 – bo kto przy zdrowych zmysłach chciałby używać na normalnym pececie aplikacji kaflowych? Było ich zresztą jak na lekarstwo, więc nawet masochiści mieli pod górkę. Premiera Dziesiątki trochę to wszystko zmieniła, bo kafelki w końcu nie muszą zajmować pełnego ekranu, tylko standardowo uruchamiają się w okienku. Prawdziwą rewolucję przyniesie jednak dopiero rozpowszechnienie się UWP.

Konsola jak PC

Na początku najwięcej zyska na tym Xbox One. Już przy premierze Dziesiątki Microsoft dawał do zrozumienia, że ten system trafi na wszystkie urządzenia, w których firma macza palce. Na początku oznaczało to wprawdzie jedynie zmieniony interfejs konsoli, ale obecnie doszła do tego także możliwość streamowania gier na PC, a w planach jest również streaming w drugą stronę. Najważniejsze jednak, że docelowo XBO będzie mógł uruchamiać aplikacje UWP. Dowolne: od darmowych karcianek po pakiety biurowe. To ogromnie zwiększy jego możliwości w rolach innych niż maszynka do grania i pudełko do oglądania wideo z internetu, choć oczywiście niełatwo sobie wyobrazić pracę na XBO bez podłączenia myszki i klawiatury. Kwestią otwartą pozostaje wprawdzie, jak wielu użytkowników na to czeka, ale że opcja ta będzie dostępna za darmo, trudno się do czegokolwiek przyczepić. Z punktu widzenia gracza pecetowca całe to UWP wygląda jednak znacznie gorzej.

Otwarty jak PC

Za obecną dominacją Windowsów stoi idealne połączenie otwartości i centralnego zarządzania. Linux jako system jest bowiem bardziej otwarty, dostępny jest przecież jego kod źródłowy, który można sobie dowolnie zmieniać. Ale co za dużo, to niezdrowo – ogromna liczba wersji Linuksa nie ma większego znaczenia, skoro nie ma wśród nich ani jednej, na którą byłyby dostępne choćby wydajne sterowniki do nowoczesnych kart graficznych. Na tym tle zarządzający rozwojem systemu Microsoft jawi się jako ostoja pewności. Oczywiście co parę lat i on musi wszystko zmienić (tak było choćby po premierach XP i Visty), ale najwidoczniej taki kompromis między stałością platformy a rozwojem był dotychczas dla większość producentów tak sprzętu, jak i oprogramowania akceptowalny.

Najlepszym przykładem jest choćby Steam, który w ciągu ostatnich lat stał się największym pośrednikiem między twórcami a graczami, mimo iż sam nie jest w żaden sposób powiązany z Microsoftem (nie licząc faktu, że jego dwóch założycieli pracowało wcześniej w firmie Billa Gatesa). A przecież prócz Steama jest jeszcze Uplay czy Origin, a programy można także po prostu ściągnąć z internetu czy zainstalować z płyty – i każdy z nich będzie miał pełny dostęp do wszystkich funkcji systemu, ze wszystkimi tego wadami i zaletami.

PC jak konsola?

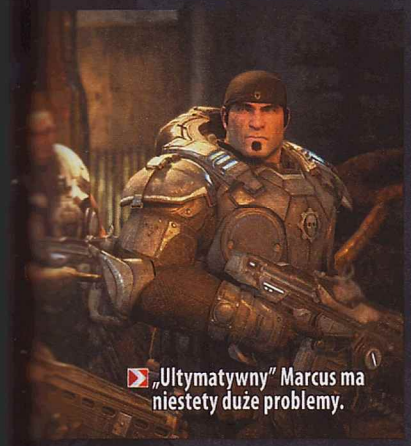
Taki model nie przystaje jednak do wizji wspólnej platformy obejmującej konsole i smartfony. Programy pecetowe mają przecież niemal pełny dostęp do sprzętu czy miejsca na dysku – w przypadku smartfonów czy konsol jest to nie do pomyślenia. W każdym razie poza Androidem, ale ze względu na wirusy, problemy z prywatnością czy wszechobecne piractwo trudno uznać go za rozwiązanie warte naśladowania.

Dlatego też nie dziwi, że UWP pozwala na znacznie mniej – skoro te same aplikacje mają działać również na konsolach i smartfonach, to przecież wszędzie muszą obowiązywać takie same ograniczenia. Czyli trzeba zapomnieć choćby o nieskrępowanym dostępie do wszystkich katalogów na dysku czy urządzeń. Tyle że ta zasada działa, nawet jeśli dany program będzie można uruchomić jedynie na pececie.

„Jeśli Microsoft nie otworzy pecetowej wersji UWP... wtedy PC UWP może, powinna, musi i na pewno zginie w wyniku reakcji pozostałych firm obecnych na rynku"

~ Tim Sweeney

szef Epic Games.



„Ultymatywny" Marcus ma niestety duże problemy.

Microsoft wygra ceną?

Na pierwszy rzut oka jedyną zaletą Sklepu Windows są dwa exclusive'y: Gears of War oraz Quantum Break, oba recenzowane w tym numerze CD-Action. We wszystkim innym wygrywa Steam. Ale wystarczy zmienić region w Windowsie na Ukrainę (oficjalna instrukcja dostępna jest tutaj: bit.ly/1S1p6sy, wymaga paru kliknięć i nie zmienia języka), by walutą w Sklepie stały się hrywny. A że Microsoft ceny uzależnia od regionu, taki Tomb Raider nagle kosztuje (po przeliczeniu) 39 zł. I mamy do czynienia z dokładnie tym samym tytułem, z tymi samymi wersjami językowymi, co gdy płacimy za niego ponad 200 zł. Oczywiście nie wiadomo, jak długo jeszcze ten sposób będzie działał, ale jak na razie pozwala przeboleć nawet brak modów i włączony V-sync.

Lara ma to szczęście, że jest też na Steamie.

A jakby tego było mało, aplikacje UWP są nierozłącznie związane ze Sklepem Windows, a to – jak pokazują ostatnie premiery gier – recepta na katastrofę...

Lara w opałach

Przykłady? Proszę bardzo: najnowszy Tomb Raider. Dostępny jest w dwóch wersjach: przez Steama oraz Sklep Windows. Ta pierwsza działa, jak powinna, ta druga... Od czego by tu zacząć? Może od ciągle włączonego V-synca? Nie da się go w żaden sposób wyłączyć, UWP na to nie pozwala. Nawet przez sterownik karty graficznej. Do tego brak pliku exe uruchamiającego grę. Nie da się więc ani dodać jej do Steama, ani przygotować własnych ustawień 3D, używając opcji udostępnionych przez Nvidię czy AMD. W czarnej rzyci są również posiadacze lepszych myszek i klawiatur, którzy chcieliby stworzyć sobie makra i profil, który będzie się automatycznie włączał po uruchomieniu Tomb Raidera. Bo po pierwsze brak exe, a po drugie makra i tak nie będą działały.

Do tego dochodzi brak prawdziwego trybu pełnoekranowego – gry korzystające ze Sklepu Windows mogą używać co najwyżej pozbawionego ramek okna. Wygląda to wprawdzie podobnie, ale może powodować spadek wydajności, zwłaszcza na wolniejszych kartach graficznych. Są też kłopoty z trybem SLI/CrossFire – twórcy Tomb Raidera zrzucają to na Microsoft, Microsoft twierdzi, że akurat z tym nie ma nic wspólnego... ale efekt jest taki, że na razie Lara działa tylko na jednym GPU. Chyba że masz wersję ze Steama, która takich problemów nie robi.

Marcus w szambie

Nie zawsze jednak taki wybór jest. Gears of War: Ultimate Edition dla Windows 10 dostępny jest tylko w Sklepie Windows. Jeśli chcesz w niego zagrać, nie masz innego wyjścia – musisz go ściągnąć za pośrednictwem Microsoftu. Proste? Głównym dyskiem w moim pececie jest SSD, a gra zajmuje ponad 50 GB... Po instalacji zostało 5 GB wolnego, bo opcji wyboru katalogu nie ma. Można

Zmieniwszy paroma klikami lokalizację na Ukrainę, można kupować gry w Sklepie Windows za 20% ceny.

to wprawdzie zawczasu zmienić w Ustawieniach Windowsa, ale kto za pierwszym razem na to wpadnie? Dobrze chociaż, że po wejściu w opcje odinstalowania mogłem przenieść Gearsy w inne miejsce, ale szkoda, że w trakcie tej operacji nie widać żadnego paska postępu. No i akurat na maszynie testowej proces zakończył się niepowodzeniem... Zresztą gra jest jakaś pechowa, bo na innym kompie w ogóle nie mogłem jej zainstalować. Sklep wyświetlał komunikat, że niezbędne jest pobranie najnowszych aktualizacji systemu, z kolei system twierdził, że jest aktualny. Nawet restarty nie przekonały żadnej ze stron do zmiany zdania. Akurat w przypadku tego tytułu nie jest to może strata zbyt wielka, ale nie wpływa to na fakt, że problemy ze Sklepem Windows są – jeśli wierzyć wypowiedziom na forach – zadziwiająco częste. A miało być prościej.

Konsolizację czas zacząć...

To nie wszystko. Windows chroni katalogi z aplikacjami UWP, **można więc zapomnieć o modach.** W każdym razie tych mniej oficjalnych, które instaluje się, podmieniając oryginalne pliki. Popularny SweetFX, wykorzystywany do poprawy jakości grafiki niezależnie od ustawień wybranych w grze, też rzecz jasna nie działa, bo przecież nie ma pliku exe... Do **tego możesz również pożegnać się z innymi kontrolerami niż te zgodne ze standardem Microsoftu, a także z softem do nagrywania obrazu czy mierzenia wydajności** – bo nie będą one miały dostępu do klatek generowanych przez grę wykorzystującą UWP. Co gorsza, nie wynika to wcale z lenistwa czy braku chęci ze strony twórców gier. To są odgórne ograniczenia narzucane przez platformę!

...albo stąd uciekać!

Stąd też tak mocne słowa Tima Sweeneya z Epic Games przytoczone na poprzedniej stronie. Ograniczenia narzucane przez Microsoft zagrażają nie tylko Steamowi (na razie wprawdzie raczej przyczyniają się do wzrostu jego popularności, ale wystarczy, że Microsoft pójdzie w kierunku Google'a i będzie coraz bardziej utrudniał korzystanie z aplikacji spoza swojego sklepu, by Valve znalazło się w opałach), ale również samym graczom. A w każdym razie tym, którzy oczekują czegoś więcej niż tylko konsolowego „włóż płytę i zapomnij"(*). Na razie Sklep Windows jest całkowicie opcjonalny, nawet z DirectX 12 da się korzystać w dowolnych aplikacjach, a nie jedynie tych UWP. Poza tym Microsoft zapowiedział zarówno rozwiązanie problemu z wymuszonym V-sync, jak i dokładne wsłuchiwanie się w pozostałe głosy niezadowolenia. A jeśli blefuje? Na razie alternatywy brak. Linux pozostaje domeną indyków i mimo premiery SteamOS-a to nisza, z udziałami wśród użytkowników Steama wynoszącymi poniżej 1%. Wsparcie dla mającego stać się zamiennikiem dla DirectX 12 interfejsu Vulkan zapowiedziano jak dotąd tylko w jednej grze, a twórcy silników Unity i Unreal dopiero zastanawiają się, jak go ugryźć.

Ale że przy tworzeniu i rozwoju Vulkana współpracują ze sobą wszyscy wielcy producenci sprzętu (z pecetowych: AMD, Nvidia i Intel) oraz oprogramowania (w tym odpowiedzialni za Unreal Engine oraz Unity), wierzę, że Microsoft faktycznie się do UWP bardziej przyłoży. Bo w przeciwnym wypadku alternatywa dla Windowsów w końcu powstanie. Przecież PC Master Race nawet Microsoft nie da rady! **|CDA|**

(*) W przypadku next-genów to wprawdzie bardziej „włącz konsolę, poczekaj, aż się zaktualizuje, włóż płytę, poczekaj, aż się zainstaluje i ściągnie uaktualnienia", ale przynajmniej robi się to wszystko automatycznie.

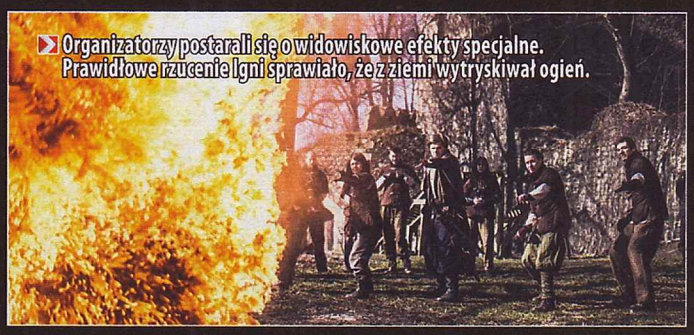
Kłopoty z AMD

Pierwszy benchmark korzystający z DirectX 12, dostępna poprzez Steama wersja beta Ashes of the Singularity, zachowywała się na Radeonach, jakby cały czas był włączony V-sync. Tak w każdym razie raportował specjalistyczny sprzęt do nagrywania obrazu, podłączany do karty graficznej – bo sama gra twierdziła, że żadnego V-sync nie ma. Czyżby problemy z wymuszonym V-sync dotyczyły wszystkich gier DX12, nawet tych, które nie korzystają ze Sklepu Windows? Na szczęście nie, bo na GeForce'ach oraz kartach Intela takiego zgrzytu nie było, a problem okazał się czysto software'owy – po prostu AMD, tworząc sterowniki, trochę zbyt dosłownie potraktowało zalecenia Microsoftu.

JAK ZOSTAŁAM WIEDŹMINKĄ

Nauczyła się robić jaskółkę: **9kier**

– *IGNI!* – krzyczą wiedźmińscy adepci z grupy Feniksów. Rysują dłonią w powietrzu Znak, koncentrują energię, po czym wypychają ją w kierunku celu. Nagle fragment brudnej, wilgotnej ziemi staje w płomieniach. – *Dobra robota* – mówi mistrz Dirk, a kiedy słup ognia nie gaśnie, dodaje – *ale widzę, że ktoś pobrał za dużo energii. Pamiętajcie, aby pobierać tylko tyle, ile potrzebujecie, w przeciwnym razie będziecie wykończeni.*



Organizatorzy postarali się o widowiskowe efekty specjalne. Prawidłowe rzucenie Igni sprawiało, że z ziemi wytryskiwał ogień.

Łącznie do surowego zamku Grodziec przyjechało ok. 80 osób. Połowa z nich to organizatorzy, którzy zapewniali zaplecze techniczne lub wcielali się w enpeców – nauczycieli, najbardziej istotne dla fabuły postacie czy służbę. Reszta to fani uniwersum Wiedźmina z całego świata – od Czech i Niemiec, po Francję, Wielką Brytanię czy Stany Zjednoczone – bo też 17-20 marca odbyła się pierwsza edycja międzynarodowa. Nie spotkaliśmy żadnej Yennefer czy Geralta, ponieważ **akcja Witcher School rozgrywa się długo przed wydarzeniami znanymi z literatury Sapkowskiego czy gier CD Projektu.** Zamiast tego, jako podzieleni na cztery grupy adepci poznający dopiero wiedźmińskie arkana, uczyliśmy się umiejętności przydatnych na szlaku i walczyliśmy z własnymi słabościami – ze zmęczeniem, zimnem czy zbyt małą ilością snu.

Od numeru...

Najpierw dostaliśmy stroje – proste koszule, spodnie i przeszywanice, w których zamarzlibyśmy, gdyby nie bielizna termiczna, którą kazano nam zabrać ze sobą. Zaprowadzono nas po kamiennych schodach do wieży, do kilkunastoosobowych pomieszczeń, gdzie zajęliśmy łóżka i do których wracaliśmy, by uciec przed chłodem. Już chwilę po rozpoczęciu gry mistrz Harlaw z Temerii zmieszał nas z błotem, w którym kazał nam robić pompki. Staliśmy się numerami bez imienia, rekrutami, których można obić kijem, jeśli nie wykonają uniku na zajęciach z szermierki. To, co zaczęło się jako zwykłe zakwasy, w kilku przypadkach skończyło się kontuzjami i omdleniami. (Na szczęście wśród organizatorów były dwie osoby z przeszkoleniem medycznym). Z tego też powodu dostaliśmy butelki, które mieliśmy regularnie napełniać wodą, by popijać z nich pomiędzy bieganiem czy pompkami, oraz poznaliśmy słowa bezpieczeństwa na wypadek, gdyby jakaś scena okazała się dla kogoś zbyt intensywna. Jeszcze tej samej nocy mistrz Jodok wpadł do naszego pokoju, krzycząc i budząc nas – z zamku wydostał się wilkołak i trzeba było go jak najszybciej schwytać – więc zaspani wzięliśmy pochodnie i ruszyliśmy na polowanie w głębokim błocie.

Przez dwa następne dni wiedźmińscy mistrzowie przygotowywali nas do egzaminów i Próby Traw – ostatecznego wiedźmińskiego testu. Dwugodzinne lekcje – coś, do czego początkowo nie pałałam zbytnim entuzjazmem – okazały się bardzo angażujące. Uczyłam się nie tylko postaw szermierczych (mistrzyni Issa ma specjalne miejsce w piekle za to, jak bardzo nas zniszczyła), strzelania z łuku czy rzucania Znaków. Nauczyciel alchemii pokazywał nam, jakie jadalne składniki – takie jak miód, kolendra, ocet, anyż, chili czy płatki kwiatów – zetrzeć, jakie zagotować i w jakich proporcjach je łączyć, by stworzyć wilgę, kota i inne bazujące na alkoholu mikstury. Poznałam podstawy obrabiania skóry, przez co z wybranego przeze mnie kawałka powstała w końcu sakiewka, której nie wstydziłabym się zabrać pod Grunwald – i być może to zrobię, bo podobnie jak medalion mogłam ją wziąć do domu. Na zajęciach z survivalu skórowaliśmy królika oraz rozpalaliśmy ogień za pomocą noża i krzesiwa. Ba, braliśmy nawet udział w wiwisekcji ghula, kolejno odcinając i wrzucając do słoika kawałki jego wątroby,

Nawet znając lgni, warto nauczyć się krzesania ognia.

Na czas larpa na trzy dni wcieliłam się w adeptkę wiedźmińskiego fachu.

podczas gdy ten wił się i krzyczał. (Enpec miał na brzuchu flaki przykryte słoniną udającą skórę).

...po medalion

W piątkowy wieczór przeżyliśmy pierwszy, składający się z kilku etapów sprawdzian. Walka z ghulami i zniszczenie ich leśnej kryjówki za pomocą stworzonej na alchemii bomby, próba przechytrzenia agresywnego, rogatego demona (nie było wesoło, kiedy zgasła moja pochodnia!), a w końcu nasmarowanie ostrza specjalną mazią i pokonanie zjaw zamieszkujących zamek. Następnego dnia czekały nas ostatnie testy przed Próbą Traw. Wśród nich znalazły się m.in. walka z wyskakującym z wody utopcem, konieczność zniszczenia bariery Znakiem Aard czy uratowania za pomocą odpowiednich mikstur zranionego bełtem kolegi. Wreszcie nadeszło to, na co czekali wszyscy adepci – psychodeliczna, przeżywana z zasłoniętymi oczami i klimatyczną muzyką w tle Próba Traw, przygotowana dla każdej postaci osobno i odnosząca się do jej wątków osobistych.

Kiedy trzęsąc się, wyszłam z lochu, byłam już wiedźminką. Gra się dla mnie skończyła, czekał mnie koncert Percivala i końcowa impreza. Choć byłam wykończona fizycznie i emocjonalnie – dobrze zrobiony larp to przeżycie wewnętrzne, a nie tylko bieganie z mieczem po lesie – odczuwałam (i wciąż odczuwam) pustkę. Związałam się z tymi ludźmi, z zamkiem, ba, polubiłam nawet wycisk, jaki dawała nam codziennie mistrzyni Issa, i z niecierpliwością wyczekuję kontynuacji. |CDA|

Elfka została zakuta w dyby, ale długo w nich nie pożyła.

Na zajęciach z craftingu zdążyłam zrobić tylko sakwę, ale niektórzy stworzyli też pasy na mikstury.

Wnętrzności skórowanego królika wylewały się do wiadra.

Czym jest larp?

Larp to połączenie sesji RPG z improwizacją teatralną. Wyobraź sobie grupę pasjonatów – od kilku do nawet kilku tysięcy osób – którzy na parę dni wcielają się w postacie żyjące w konkretnej konwencji i rozgrywają przygotowany przez organizatorów scenariusz. Niektóre wydarzenia są ukartowane, lecz większość rozgrywa się inaczej nawet w przypadku różnych edycji tego samego scenariusza. To organizatorzy decydują, w jakich okolicznościach można wyjść z roli w czasie kilkudniowej imprezy. W przypadku Witcher School dało się zawiesić na drzwiach pokoju znak, który wyłączał pomieszczenie z gry, lub wybrać się na tzw. backstage, gdzie przesiadywali organizatorzy, ale szczegóły różnią się w przypadku różnych larpów.

Harmonogram szkół wiedźmińskich

21-24.04.2016 – edycja polska w zamku Grodziec, woj. dolnośląskie (799 zł*)
19-22.05.2016 – edycja polska w zamku Grodziec (799 zł*)
22-25.09.2016 – edycja polska, przygoda dla nowych uczestników w Zamku Grodziec (849 zł*)
29.09-02.10.2016 – edycja międzynarodowa w Zamku Moszna, woj. opolskie, kontynuacja przygody z marca, otwarta też dla na nowych uczestników (350 €*)

(*) Cena obejmuje m.in. nocleg, trzy posiłki dziennie i wypożyczenie stroju, który można kupić po imprezie za dodatkową opłatą.

Witcher School to larp dla dorosłych, nie tylko dlatego, że wycina się tam fragmenty ghulej wątroby.

Zdjęcia: Hana Maturová i Tomas Flankey Felcman

Potwór w kieszeni zabawka idealna

Przegrał wszystkie Tazosy na długiej przerwie: **Cross**

Gdy Satoshi Tajiri, kolekcjoner insektów i szef studia Game Freak, widzi na początku lat 90. dwa Game Boye połączone kablem, wyobraża sobie, jak między konsolami podróżuje owad w kapsułce. Rodzi się pomysł na potencjalny hit. Zanim jednak stworzy słynne na cały świat Pokémony, czeka go siedem lat ciężkiej pracy i jeszcze cięższych chwil.

Nintendo bardzo chętnie nawiązało współpracę z utalentowanym programistycznie Tajirim i jego studiem. Nie było jednak szczególnie skłonne do realizacji jego pomysłu – głównie dlatego, że go nie rozumiało. Przyszły ojciec Pokémonów chciał zamknąć w grze całe swoje dzieciństwo, to, co uważał w nim za najciekawsze. Samotne podróże poza miasto, spacery po lesie, szukanie dziwnych stworzeń w wysokich trawach, zwiedzanie mrocznych jaskiń, łapanie wodnych żyjątek w rzece. Skala przedsięwzięcia przerosłaby go, gdyby nie pomoc Shigeru Miyamoto – twórcy Mario, Donkey Konga i The Legend of Zelda.

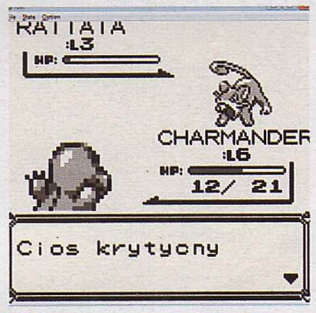
The Legend of Pokémon

Dla Miyamoto sztuka przekształcania dziecięcych doświadczeń w projekty gier nie była czymś obcym. Zelda to owoc jego wspomnień o chodzeniu po polach i lasach wokół Kioto, a w stanowiących wizytówkę serii lochach łatwo było znaleźć echa chwil, w których mały Shigeru błądził po labiryncie przesuwanych drzwi w rodzinnym domu. Miyamoto szybko dostrzegł w Tajirim druha o podobnych doświadczeniach i wielkim potencjale. Wspomógł go swoimi radami i doświadczeniem, dzięki którym Nintendo szybko zatwierdziło projekt (wtedy jeszcze zwany **Capsule Monsters**), a następnie pomógł Game Freakowi w szlifowaniu rozgrywki. Świadectwem tego, jak wielki podziw u Tajiriego wzbudził nowy mentor, do dziś są japońskie imiona głównego bohatera i rywala z animowanej serii. Ash i Gary przed lokalizacją nazywali się bowiem Satoshi i Shigeru.

Pomoc Miyamoto nie skróciła jednak znacząco prac nad grą. Trwały one sześć lat – rozpoczęły się wtedy, gdy Game Boy był świeżą nowinką technologiczną, a zakończyły się, gdy urządzeniu zaczęto zwiastować rychły zgon. **Przez przedłużający się proces twórczy Game Freak był już na skraju bankructwa** – pięciu pracowników odeszło z firmy, a sam Satoshi Tajiri był zmuszony prosić o pieniądze ojca. 27 lutego 1996 roku w Japonii nastąpiła premiera Pokémon Red i Green. Gra zadebiutowała w okolicach dziesiątego miejsca list sprzedaży i ze względu na spadającą popularność Game Boya została zignorowana przez media. Tajiri pocieszał się, że udało mu się w ogóle skończyć Pokémony. Jeszcze parę miesięcy wcześniej był przekonany, że Nintendo nie zgodzi się na ich wydanie.

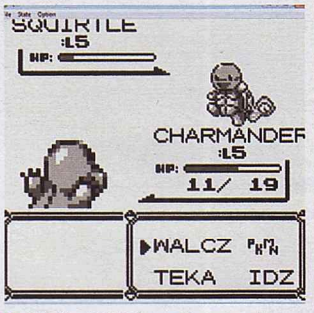
300 bajtów do nieba

Mijał czas, a Pokémony wciąż rozpaczliwie trzymały się list przebojów – coś rzadko spotykanego w branży, w której dla sukcesu absolutnie kluczowe są pierwsze tygodnie po premierze. Fani gier oświecali siebie nawzajem, jak zaskakująco uzależniająca jest „ta nowa gra Nintendo". Z czasem nową markę zdecydował się wesprzeć komiksami i kartami kolekcjonerskimi magazyn CoroCoro, dziś jedno z ważniejszych źródeł pokémonowych wiadomości. Tymczasem mali chłopcy, których nie stać było na



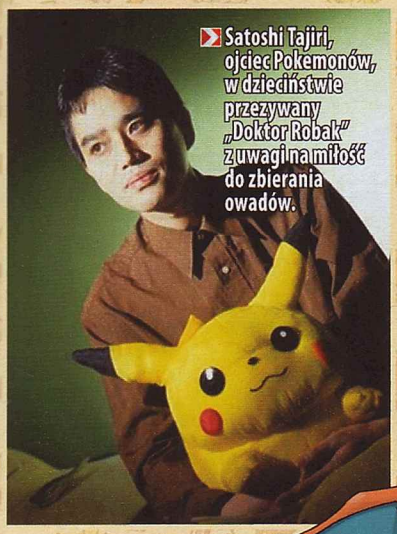
Pokémon Red i emulator Rew – zestaw polskiego pokémaniaka.

Fanowskie tłumaczenie nie było idealne, ale fanów to nie obchodziło.



„TEKA". „OPYL". Autor tłumaczenia, Cin25, sprytnie omijał limity znaków.

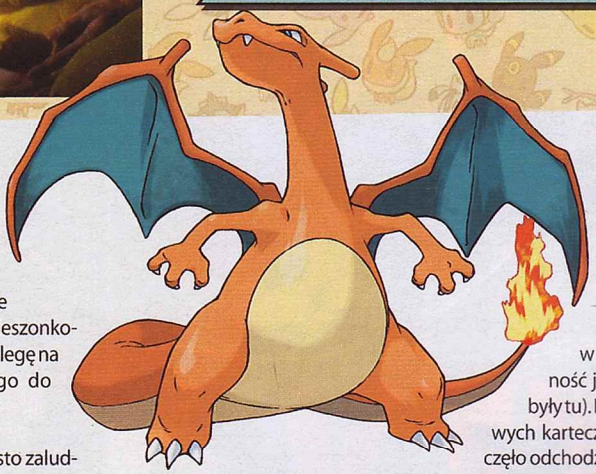
„Poki". To prawdopodobnie Cin25 jest winny temu, że przyjął się ten skrót.



Satoshi Tajiri, ojciec Pokémonów, w dzieciństwie przezywany „Doktor Robak" z uwagi na miłość do zbierania owadów.

Jak Pokémony podbiły młode serca?

Świetnie zrealizowaną historią o dorastaniu. Nasz niemy, dziesięcioletni awatar, w którego przez zadziorny wygląd łatwo było się wczuć, uwalniał się spod skrzydeł opiekuńczej matki, by zwiedzić świat i przejść swego rodzaju rytuał wejścia w dorosłość... poprzez zostanie mistrzem Pokémon. Poważny profesor Oak mimo naszego młodego wieku ufał nam na tyle, by powierzyć nam odpowiedzialność skatalogowania Pokémonów i „złapania ich wszystkich", a dla dzieciaka nie ma nic bardziej pochlebnego niż równorzędne traktowanie przez dorosłych. Co prawda dziesięciolatek szybko znudziłby się jakąkolwiek ciężką pracą, ale ta była wyjątkowo lekka – polegała na spuszczaniu manta kolejnym agresywnym przeciwnikom (w tym złowrogiemu Zespołowi R), wygrywaniu pojedynków z charyzmatycznymi liderami Pokémon, uzależniającym rozwijaniu współczynników w konwencji uproszczonego RPG, eksplorowaniu jaskiń, rzek, gór czy lasów... i rzecz jasna zbieraniu 151 tytułowych, uroczych stworków. Zwykle wybieranych do turowych walk nie ze względu na umiejętności czy statystyki, ale wygląd, o co zadbał utalentowany rysownik Ken Sugimori.



nowe konsole, z radością dowiadywali się o ciekawej nowości na leciwego, przystępnego cenowo Game Boya – i zachwycali się tym, że dzięki kablowi łączącemu kieszonkowe konsole mogli wyzwać kolegę na pojedynek lub namówić go do wymiany.

Był to pomysł idealny dla gęsto zaludnionej Japonii, ale należało sprawić, żeby ludzie o nim usłyszeli. Z pomocą przyszedł legendarny Pokémon Mew, wepchnięty do gry w ostatniej chwili. Gdy po usunięciu z gry narzędzi debuggerskich tuż przed premierą na kartridżu zwolniło się 300 bajtów, developerzy postanowili rzutem na taśmę zmieścić w nich potężnego stworka, którego nie dało się zdobyć w zwykły sposób. Kiedy dzięki glitchom pojedynczy szczęśliwcy zaczęli łapać Mew, stał się on miejską legendą i czymś, czego zapragnął każdy fan gry. Game Freak w odpowiedzi na ten fenomen zdecydowało się ogłosić w CoroCoro konkurs, w którym dwudziestu szczęśliwców miało doczekać się modyfikacji save'a tak, by Mew pojawił się na ich kartridżu. **Zgłoszeń było 78 tysięcy.** Dotąd malejąca sprzedaż przez nietypową akcję marketingową zaczęła gwałtownie rosnąć. Półtora roku po premierze gra po raz pierwszy pojawiła się na szczycie list sprzedaży. Dzięki zmianie 300 bajtów na kartridżu rozpoczęła się pokémania, którą Nintendo wkrótce postanowiło wynieść poza granice kraju.

Jak wyeksportować Pokémona

Ekspansja poszła w trzech kierunkach. Pierwszym było zatwierdzanie przez nowo powstałą firmę The Pokémon Company kolejnych produktów związanych z marką – maskotek, kart do gry, anime, filmów, liczników kroków z Pikachu. O ich skuteczności świadczy przykładowo to, jak wszędobylskie w naszym kraju były to dobra, choć zaledwie garstka osób posiadała legalnie grę. Drugą inicjatywą była zręczna lokalizacja Pokémonów na Zachodzie – pozbycie się potencjalnie kontrowersyjnych elementów z serialu (zbędna przemoc, wszystko, co nosiło choć ślad erotyki) oraz podmiana egzotycznych imion. O Ashu-Satoshim oraz Garym-Shigeru już wspomniałem, ale gdyby Yungerer, Nazonokusa i Wanriky nie zmienili imion na Kadabra, Oddish i Machop, też pewnie byliby znacznie mniej popularni. Na szczęście amerykański postulat, by zmienić wygląd stworków na „mniej uroczy i znacznie groźniejszy", został zignorowany.

Trzecim filarem rozwoju serii Pokémon były oczywiście sequele, przy których kluczową rolę odegrał przyszły prezes firmy, Satoru Iwata. Choć już wtedy zajmował pozycję menedżerską, **w tydzień własnoręcznie sportował pozbawiony dokumentacji system walki z Game Boya na Nintendo 64** (dzięki czemu powstało Pokémon Stadium), a następnie tak zręcznie skompresował Pokémon Gold i Silver, że na kartridżu z grą zmieścił się oprócz zupełnie nowego regionu cały świat z poprzedniej części (!).

Po(kémon)land

W 2000 roku w Polsce rozpoczęła się emisja adaptacji anime na kanale Polsat, a w chipsach Lay's i Cheetos pojawiły się tak zwane tazosy – krążki z Pokémonami, które też trafiły do nas okrężną drogą z Japonii (nosiły tam nazwę menko, w USA zdobyły popularność jako pogs, stamtąd przybyły tu). Kolekcjonowanie kolorowych karteczek w segregatorach zaczęło odchodzić w cień – to Pokémony były nową modą, która podbiła szkoły szturmem. Kaczor Donald w komiksach leczył siostrzeńców z pokéuzależnienia, wiadomości TVN donosiły, że popularna kreskówka na konkurencyjnym kanale może być szkodliwa, w kabaretach słowo „Pokémon" zaczęło padać regularnie, a nadgorliwi kapłani przestrzegali przed pokézarazą do momentu, w którym Watykan dał serii błogosławieństwo. Tymczasem każdy dzieciak chciał złapać je wszystkie.

Przez wysokie ceny i niską dostępność Game Boyów mogłoby się wydawać, że gry były w tym wszystkim nieważne. Nic bardziej mylnego. Niszę, której nie zagospodarowało Nintendo, wykorzystali piraci i użytkownicy emulatorów. Fani gier z wypiekami pobierali pliki w formacie .gb ze stron, które głosiły, że ściąganie ROM-ów na 24 godziny jest całkiem legalne, a co mniej uzdolnieni językowo zasysali do tego koślawe spolszczenie, którego autorem był niezastąpiony Cin25 (gigantyczna inspiracja dla całej sceny fanowskich tłumaczeń). O dziwo, gra dawała tyle samo radości bez kabelka, który zainspirował Tajiriego do stworzenia Pokémonów. Złośliwy Blue vel Gary, z którym mierzyliśmy się co krok, zastąpił samotnikom podwórkowych rywali i dawał satysfakcję po każdej wygranej, a skorzy do wymian trenerzy wewnątrz gry sprawnie symulowali znajomych kolekcjonerów. Osiem odznak Liderów i perspektywa pokonania Elitarnej Czwórki dawały graczowi cele poza zbieractwem. Postacie znane z serialu (Misty, Brock czy Oak), które spotykaliśmy na drodze, dawały poczucie, że jest się częścią świata z ekranu telewizyjnego. Nic dziwnego, że jeszcze kilka lat później na telefonach licealistów znaleźć można było pliki Java z emulowanym Pokémon Crystal, które zachwyciło wszystkich dwoma światami i ostatnią walką z głównym bohaterem Pokémon Red. Dalsze gry z serii nie były u nas tak popularne z prostej przyczyny – trudniej je było emulować.

Po-Po-Pokémon Tazos. Waluta podstawówkowego hazardu.

300 bajtów sprawiło, że Pokémony stały się hitem.

Chodź no tu, Pikachu!

Pokémon to obecnie druga po Mario najlepiej sprzedająca się seria gier na świecie. Pokazuje ona, co jest w stanie osiągnąć Nintendo u szczytu formy – gdy najtęższe umysły w firmie jednoczą siły, by przekazać w grze swoje dziecięce pasje, powstaje wirtualna zabawka perfekcyjna, a za nią podążają genialnie zrobione zabawki tradycyjne. **I szkoda tylko, że nawet Nintendo u szczytu formy nie traktuje polskiego rynku tak poważnie, jak by mogło.** Jeśli tyle osób usuwało co 24 godziny ROM, by pobrać go ponownie i zarywać kolejną noc nad Redami, na pewno przy odpowiedniej promocji te same osoby kupiłyby i nowe Pokémony. |CDA|

Najnowsze wirusy typu ransomware są już bezbłędne – albo zapłacisz hakerom, albo utracisz dane.

Hakerzy a ty

Straszy: **AI**

„Słyszałem o Stuxnecie, którym USA zaatakowały fabrykę wzbogacania uranu w Iranie, ale nie mam nawet zwykłej sokowirówki, a co dopiero tysiąca wirówek do materiałów radioaktywnych. Jak będę miał problemy z pecetem, to przeinstaluję Windowsa albo kupię sobie Maca. Czym się tu przejmować?" Jeśli w taki sposób się uspokajasz – jesteś w dużym błędzie.

Dawno temu wirusy potrafiły pokazywać na ekranie grafiki stworzone w trybie tekstowym, wyświetlać animacje lub puszczać melodyjki – i tyle. Teraz takie twory można jednak zobaczyć co najwyżej w muzeum (polecam – bit.ly/20dGLiD). Hakerzy przestali się bawić w subtelności, a powszechny dostęp do internetu sprawił, że zrobić mogą naprawdę sporo. Ot, choćby zażądać okupu.

Schemat jest bardzo prosty: wirus po dostaniu się na komputer zaczyna szyfrować wszystkie pliki, a gdy skończy, wyświetla planszę z żądaniem przelania określonej kwoty na podane konto. Żeby było trudniej wyśledzić, w bitcoinach. Co można w takim przypadku zrobić? Kiedyś dało się wykorzystać luki: na przykład stosowano tylko ograniczoną liczbę kluczy, które udało się odkryć firmom zajmującym się bezpieczeństwem – i dane można było przywrócić bez potrzeby płacenia okupu. Ale twórcy ransomware doskonalili swoje umiejętności i obecne wersje już słabych punktów nie mają. Albo się zapłaci, albo trzeba będzie sięgnąć po kopię bezpieczeństwa. Oczywiście o ile ta nie była na stałe podłączona do komputera, bo w takim wypadku również została zaszyfrowana. Podobnie jak dane synchronizowane przez chmurę (choć nie zawsze, bo niektóre, np. Dropbox, pozwalają na przywrócenie wcześniejszych wersji plików). Strachy na lachy? Ostatnia głośna sprawa dotyczyła całego szpitala w USA, który po tygodniu zapłacił kilkadziesiąt tysięcy dolarów, by odzyskać dostęp do sprzętu!

Takie szkodniki doczekały się już także wersji na urządzenia mobilne, a o ile z reinstalacją Windowsa nie ma zazwyczaj problemu, o tyle z przywróceniem do życia smartfona czy tabletu będzie dużo gorzej. Nie mówiąc już o tym, że według ostatnich badań przeprowadzonych w Polsce ponad 50% użytkowników telefonów uważa, że przechowywane na nich dane są cenniejsze niż sprzęt! **Zresztą problemem jest nie tylko utrata danych, ale także dostanie się ich w niepowołane ręce.** Narażeni są na to wprawdzie głównie celebryci, zwłaszcza jeśli lubią sobie robić selfie w niekompletnym ubraniu, ale czy jesteś w 100% przekonany, że nie miałbyś najmniejszych problemów, gdyby wszystkie informacje z twojego telefonu lub komputera znalazły się na jakimś powszechnie dostępnym forum?

– Od czasu pojawienia się w 2004 Cabira, pierwszego wirusa atakującego smartfony, użytkownicy nie byli narażeni na tak wielkie ryzyko wycieku bądź utraty danych. Uważam, że zagrożeni są zarówno użytkownicy Androida, jak i iOS-a – mówi Robert Dziemianko z G DATA. Nie tylko jednak o dane chodzi, ale również o pieniądze. Jedna z ostatnio odkrytych luk w zabezpieczeniach Androida (dotyka wszystkich urządzeń z systemem starszym niż 5.0, które stanowią ponad 60% ogólnej liczby Androidów) pozwala na całkowite przejęcie kontroli nad telefonem. Hakerzy mogą widzieć wszystko to co ty, symulować twoje pacnięcia w ekran, robić, co tylko zechcą, z zawartością flasha. Nic wielkiego, bo nie należysz do osób, które robią sobie nagie fotki? W Danii odkryto ostatnio atak, który polegał na wysyłaniu SMS-ów na numery premium. I to w tle, więc użytkownik telefonu nie miał najmniejszego pojęcia, że ktoś właśnie nabija mu rachunek (bo w takim wypadku mógłby chociaż wyciągnąć baterię).

Masz prepaida, więc jesteś bezpieczny, bo stracisz co najwyżej kilkadziesiąt złotych, a do tego jeszcze wyłączyłeś połączenia i wysyłanie SMS-ów na numery premium? Twoje konto w te-

Co zrobić, żeby czuć się bezpieczniej?

- aktualizuj na bieżąco system i programy
- zainstaluj dobry program antywirusowy (lista: bit.ly/1pw9MLD)
- zrezygnuj z Javy i Flasha
- nie wchodź na mało znane strony
- zainstaluj przynajmniej uBlocka lub inny program do wycinania reklam
- nie ściągaj i nie uruchamiaj nieznanych programów (lub z nieoficjalnych bądź nieznanych stron)
- nie otwieraj nieznanych dokumentów (np. faktur czy wezwań do zapłaty, których nie oczekujesz)
- jeśli kupujesz smartfona z Androidem, sprawdź jak wygląda polityka danej firmy w zakresie aktualizacji (najlepiej wypada seria Nexus, dobrze LG, Samsung i Sony)

Bezpieczny jak Jabłko?

W zeszłym roku Apple załatało w swoich systemach operacyjnych ponad 200 luk, więcej niż np. Microsoft w Windowsach czy Adobe we Flashu. A skoro takowe istniały, hakerzy mogli z nich korzystać. Zresztą to właśnie na laptopach Apple'a odkryto jeden z najbardziej pomysłowych wirusów. By go usunąć, nie wystarczył ani banalny reset komputera, ani bardziej skomplikowane przeinstalowanie systemu. Ba, nawet wymiana dysku twardego niewiele dawała, bo wcale nie ukrywał się na nim. Pomogła dopiero... wymiana akumulatora! Bo wirus ukrywał się w kontrolerze odpowiedzialnym za jego ładowanie! Swoją drogą – można również stworzyć wirusa, który zainfekuje elektronikę HDD czy kamerki internetowej (stąd najlepiej zakleić ją taśmą, bo fakt, że lampka nie świeci, wcale nie znaczy, że obraz nie jest przesyłany) albo będzie się uruchamiał na karcie graficznej. Innymi słowy, jeśli hakerzy będą chcieli cię dopaść, w końcu im się to uda. Ale da się im to utrudnić – może wtedy poszukają łatwiejszej ofiary?

lefonie jest w miarę bezpieczne. Ale bankowe – niekoniecznie. Ostatnio zakończyła się przed polskim sądem sprawa o odszkodowanie od banku, z którego wyprowadzono wszystkie pieniądze jednego z klientów (ponad 100 tysięcy!). Hakerzy przejęli kontrolę nad jego komputerem, dzięki czemu mogli wpisać własne dane do przelewu (żeby nie było – przeglądarka wyświetlała co innego, ale podmiana danych przed wysłaniem to dla trojana żaden problem). A że zainfekowali także jego telefon, przechwycili kody potwierdzające, przesyłane przez bank. Sąd uznał na szczęście, że klient nie popełnił rażących błędów i nikomu kodów nie zdradzał, dlatego bank powinien

śmieszne, choć na szczęście tym razem obyło się bez wypadków.

Trzeba niestety przyjąć do wiadomości, że stuprocentowo skutecznych zabezpieczeń nie ma i nie będzie. Co nie znaczy, że można z nich całkiem zrezygnować – znacząco bowiem redukujemy szansę na takie niemiłe sytuacje. **Dlatego podstawą zarówno na pececie, jak i smartfonie powinien być dobry program antywirusowy**, choćby darmowy. Listę polecanych na podstawie niezależnych testów można sprawdzić na przykład na stronie organizacji AV-test.org (bit.ly/1pw9MLD). Do tego dbaj o instalowanie poprawek do systemu operacyjnego, przeglądarki,

Ryzyko można zmniejszyć, ale gwarancji nie da nikt.

skradzione pieniądze zwrócić. W tym przypadku skończyło się więc dobrze, ale przecież nie zawsze stawką są jedynie pieniądze.

Ale komputery to nie tylko pecety i smartfony. Coraz więcej jest ich choćby w samochodach. Na efekty nie trzeba było długo czekać – w zeszłym roku w USA przeprowadzono wielką akcję aktualizacji oprogramowania w Jeepach, bo okazało się, że hakerzy mogą przejąć kontrolę nie tylko nad systemem multimedialnym (choć niedające się ściszyć ani wyłączyć radio i tak byłoby już wystarczającym powodem do zmartwień), ale nawet nad gazem, hamulcem i kierownicą. I to z dowolnego miejsca na świecie. Można się więc śmiać, że trzeba było albo pojechać do serwisu, albo samemu włożyć pendrive'a w gniazdo, by samochód wgrał sobie patcha, ale... wcale nie jest to takie

a jeśli używasz – także do pakietu biurowego i czytnika PDF-ów. Odinstaluj też Javę i Flasha – są tak dziurawe, że korzystanie z nich na komputerze z dostępem do internetu to proszenie się o kłopoty. To ochroni jednak tylko przed już znanymi zagrożeniami. A co z resztą? Ryzyko można ograniczyć, instalując programy wyłącznie z zaufanych źródeł, ale całkiem wyeliminować się go nie da, bo hakerom udało się nawet zainfekować instalacyjną wersję jednej z najpopularniejszych wersji Linuksa – bezpośrednio na oficjalnych serwerach!

Dalsze kroki mogą jednak podjąć już tylko producenci oprogramowania i odpowiednie służby. O ile zamiast szukać dziur, by samemu z nich korzystać do szpiegowania, zaczną dbać o ich łatanie. Ale póki co nie licz na innych. Zabezpiecz się sam, a hakerzy poszukają łatwiejszego celu... **[CDA]**

REKLAMA

G DATA INTERNET SECURITY 2+2 to:

- **BankGuard 2.0** - ochrona twoich pieniędzy online
- **Kontrola rodzicielska** dla Windows i Android
- Ukrywanie historii połączeń i SMS
- Polskojęzyczna Pomoc Techniczna

REKLAMA

NA LUZIE

Dział współtworzony przez czytelników

naluzie@cdaction.pl

MYŚL MIESIĄCA

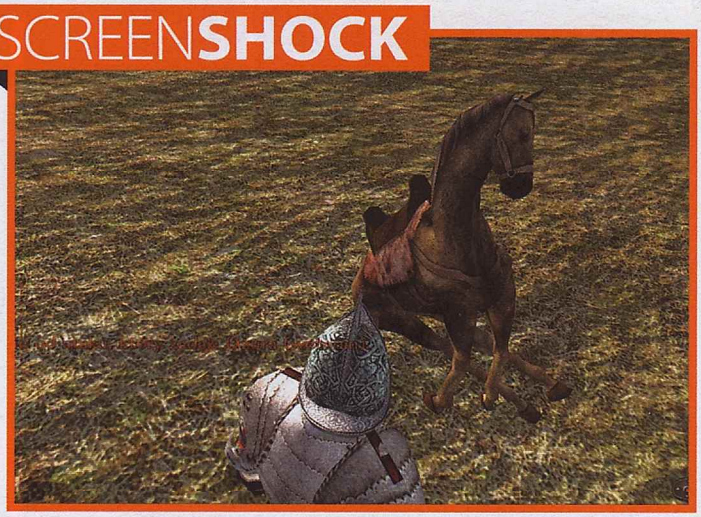
Kijowo, kiedy nie masz przyjaciół. Jeszcze bardziej kijowo, kiedy myślisz, że masz.

Dzieci i rodzice

- Nie pytajcie mnie, czy widziałem jakiś nowy film. Mam cztery dziewczynki. Jeśli nie było w tym filmie śpiewającej księżniczki, odpowiedź brzmi „nie".
- 4-latek: Mamusiu, jesteś jak z filmu Disneya. Pobawmy się w udawanie.
Ja: Och, jasne!
4-latek: Możesz być Bestią.
Ja: ...
4-latek: Albo grubą morską wiedźmą!
- Bycie rodzicem jest jak bycie żonglerem, z tym że wszystkie piłki krzyczą.
- Pozwoliłem dziecku ubrać się samodzielnie. Ubrało się w ciasto.
- 6-latek: Tato, dlaczego nazywasz mnie tyloma ksywkami?
Poddaję się, nie mogąc dłużej ukrywać faktu, że nie potrafię zapamiętać imienia syna.
- Ja: Zjedzmy kurczaka.
[jedno dziecko płacze]
Ja: To może pizza?
[drugie dziecko płacze]
Ja: Spaghetti?
[płaczą obydwoje]
Mamy zwycięzcę.
- Bilety na film 3D – w sumie 90 zł
Przekąski: popcorn, cola, nachosy – w sumie 57 zł
Słuchanie w połowie filmu, jak dwóch 5-latków narzeka, że chcą wracać do domu – bezcenne.
- Kim jesteśmy? DZIEĆMI!
Czego chcemy? PŁATKÓW OWSIANYCH!
Kiedy? NIGDY, ZMIENIŁYŚMY ZDANIE, NIE LUBIMY JUŻ PŁATKÓW OWSIANYCH!!!

- *[5.45 rano, szeptem]*
Ona: Tatusiu, nie martw się, możesz spać dalej. Sama robię sobie śniadanie. Jak się włącza piekarnik?
Ja: Już wstaję.
- Bycie rodzicem sprowadza się w większości do tego, że mówisz „Świetnie!", kiedy twoje dziecko nalega, żebyś patrzył, jak chwali się jakąś niezidentyfikowaną umiejętnością.
- Moja córka mając 2,5 roku, mało mówiła. W rzeczywistości idąc do klubu malucha czy na spacer, uważała, że mówienie nie ma sensu. Wszyscy uważali, że powinnam zabrać ją do psychologa, bo autyzm, bo upośledzona. Tłumaczyłam, że w domu normalnie się z nami komunikuje, ale dla świętego spokoju poszłam z nią do specjalisty. Psycholog pokazuje jej rysunek kota:
– Kto to?
– Hrrrr – odpowiada.
– A to co? – pokazuje psa.
– Yyyy.
Pani mówi, że potrzebna jest pomoc psychiatry. Wychodząc, mówi do mojej córki:
– Do widzenia.
Na co moja córa odpowiada:
– Dziękuję, pani doktor. Teraz idę coś zjeść.
Mina psycholog bezcenna.
- Pewnego razu gdy byłam mała, przewróciłam się. Mama powiedziała, żebym przyszła do niej, to mnie podniesie. Przyszłam.
- Opiekunka z przedszkola mojego 4-letniego synka poskarżyła się, że młody pocałował parę dziewczynek z grupy, nie pytając ich nawet o zgodę. W domu zrobiliśmy mu małą pogadankę i wytłumaczyliśmy, że nie wolno całować dziewczynek, że to nie wypada, że nie powinno się tak robić etc. Byliśmy przekonani, że zrozumiał i jest po sprawie. Dzień później ta sama opiekunka zadzwoniła do mnie oburzona i kazała mi zabrać synka z przedszkola. Mały Jasiek znów całował – ale tylko chłopców.

SCREENSHOCK



Nadesłał: Sebastian Kozak

Serial „Dzieje świata"

Wyobraźmy sobie historię świata jako serial telewizyjny. A teraz poczytajmy komentarze tych, którzy go sobie obejrzeli (w internecie, a jakże).

- **Jezus**
Ten koleś, Jezus. Jak to? Zabili go i wraca po dwóch odcinkach? Nie kumam tego, to miał być poważny serial, a tu sobie jakieś jaja robią.

- **Bomba atomowa**
To niby było tak – ci jacyś Amerykanie zdobyli wszechmocną i najwspanialszą broń na całej planecie, dzięki czemu zakończyli wojnę, która ciągnęła się przez cały poprzedni sezon. I nigdy więcej jej nie użyli mimo tylu kolejnych wojen? Zaczynam podejrzewać, że scenarzysta trzyma ją na ostatni odcinek sezonu!

- **Meteor, który zakończył żywot dinozaurów na Ziemi**
Myślę, że ten meteor, który niby zabił te dinozaury, to była ostatnia deska ratunku scenarzysty, który zapędził się w ślepą uliczkę i nie wiedział, jak wybrnąć z impasu z tyloma bohaterami, na których rozwój kompletnie nie miał pomysłu.

- **Naziści**
Czy naziści nie byli zbyt doskonale źli? Zbyt perfekcyjni? Symbolika, propaganda, mundury (te wspaniałe czaszki), posłuszeństwo całego narodu... Bez przesady, przecież to nie jest jakiś film o Bondzie.

- **Pierwszy lot i lądowanie na Księżycu**
Coś mi tu nie gra – najpierw przez tysiące lat chodzą na piechotę, jeżdżą na zwierzętach, a tu nagle w 66 lat od kilkunastometrowego lotu do podróży na Księżyc? Czy to nie jest lekkie przegięcie z przyspieszeniem akcji w jednym odcinku?

- **Titanic**
Niesamowity Titanic, zapowiadany w poprzednim sezonie. Taki wspaniały, luksusowy, taki niezatapialny. I zatonął w pierwszym odcinku... Chyba zmienili scenarzystę i ten nie wiedział, o co chodziło poprzedniemu.

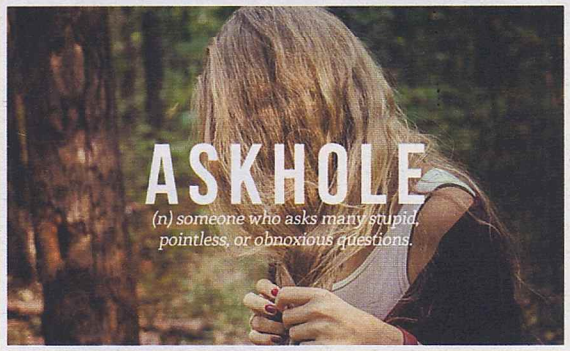
- **Atak na Rosję**
Bez jaj, w prawdziwym świecie nikt o zdrowych zmysłach nie zaatakowałby Rosji w zimie, ile razy można wracać do tego poronionego pomysłu?

- **Ewolucja**
Kilka miliardów sezonów rozwoju i nagle scenarzysta wprowadza jakąś dziwną grupę nazywaną „ludźmi". Rozumiem, że dla uatrakcyjnienia serialu potrzebny był jakiś zwrot akcji, ale ta

© Marek Lenc

ENGLISH corner

- **What do sea monsters eat for lunch? Fish and ships.**
- **On the other hand, you have different fingers.**
- **No matter how much you push the envelope, it'll still be stationery.**
- **Did you hear about the Italian chef with a terminal illness? He pastaway.**
- **Television is a medium because anything well done is rare.**
- **What tea do hockey players drink? Penaltea!**



grupa rozwala cały dotychczasowy porządek. Pojawiają się w każdym punkcie planety, a najgorsze, że przez cały czas nie wiadomo, kim są – protagonistami czy czarnymi charakterami, bo raz się zachowują tak, a raz inaczej. Jasne, nie ma co narzekać, mają potencjał, ale twórcy powinni się w końcu na coś zdecydować, bo jak nie, to ci ludzie mogą doprowadzić do szybkiej klapy. A tego bym nie chciał.

Japonia

W pierwszych sezonach dowiadujemy się o jakichś Japończykach, nagle znikają oni na kilkaset lat, wyskakują jak filip z konopi przy okazji drugiej wojny światowej i okazują się wielkim mocarstwem. Coś tu śmierdzi.

Dżuma

Dżuma niemalże wybiła wszystkich w Europie i nagle znika zupełnie, żeby znowu w przypadkowym momencie pojawić się nie wiadomo skąd. Czyżby scenarzyści planowali wypuszczenie jakiegoś sequela?

Zimna wojna

Zapowiadało się fajnie – scenarzyści pomysłowo zorganizowali ten wątek USA kontra ZSRR i to trzymało w napięciu. I nagle w którymś odcinku ZSRR znika, jakby odszedł grać gdzieś indziej, po prostu z odcinka na odcinek wymazali go ze scenariusza. Naprawdę nie mają tam lepszego scenarzysty?

Terroryzm

Wątek dotyczący terroryzmu wszedł w okres jakiejś zapaści twórczej. Nie mają na to żadnego pomysłu i po prostu wykorzystują ten temat, kiedy pojawia się jakiś przypadkowy zły charakter, którego rola jest tak niezdarnie napisana, że ma masę dziur logicznych. Wtedy zastosują ten terroryzm i wszystko ma grać.

Krucjaty

To niby miało być tak – chrześcijańscy krzyżowcy zostali wysłani na podbój Jerozolimy, ale po drodze postanowili napaść na Konstantynopol? Który od upadku Rzymu był światową stolicą chrześcijan? No bez jaj...

Korea Północna

W ogóle w tym serialu wszyscy antagoniści są tacy przerysowani i nierealni. No popatrzcie na tego Kim Dzong Una. Jak można go traktować poważnie? On bardziej pasuje do jakiejś komedii, a scenarzyści z miną pokerzysty próbują wmawiać nam, że to tak na poważnie.

Chińska gospodarka

Co właściwie się stało z komunistycznymi Chinami? Ojej, rewolucja, robotnicy są fajni, zabijmy inteligentów i nagle bum – są gigantem kapitalistycznego świata i handlują ze wszystkimi wkoło. Brzmi sensownie... tak, to sarkazm. Ale jak tu nie być sarkastycznym, jak się takie brednie ogląda, serwowane ze śmiertelną powagą?

Zamach w Sarajewie

Aha, czyli wojna, która trwała pół sezonu, wybuchła, ponieważ facet, który brał udział w nieudanym zamachu na jakiegoś arcyksięcia, zupełnie przypadkiem natknął się na niego ponownie i zastrzelił? Tego samego dnia, na tej samej trasie, gdzie wcześniej rzucili w niego bombą. Genialne. To już prawdopodobniejszy byłby chyba atak zmutowanych żółwi ninja!

Koniec lotów na Księżyc

Wątek o lotach na Księżyc został nagle ucięty bez żadnego podsumowania i ludzie właściwie nic na tym nie zyskali. Polecieli, wrócili i skreślamy to ze scenariusza. I mam niby teraz uwierzyć, że wielkim halo będzie, jak polecą na Marsa? Jasne...

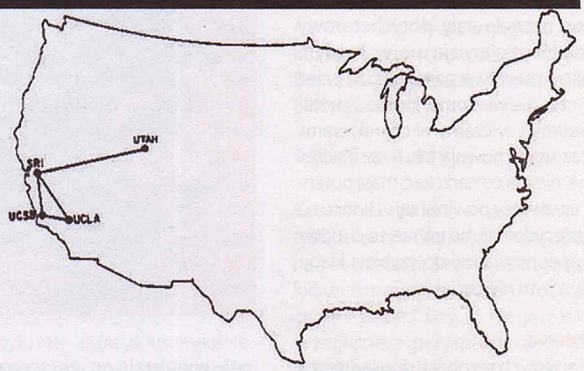
BĄDŹMY **KREATYWNI**...
tuningując konsolę

Gameplay

Sklep z elektroniką i AGD, wchodzi para.
– Zobacz, jakie już tanie to Plejstejszyn cztery. Kupmy!
– Nie-e.
– To kupmy po świętach. Będzie jeszcze taniej.
– Ani po świętach, ani teraz. Nie.
– Dlaczego nie?
– Bo nie będziesz miał czasu dla mnie.
– Będę.
– Będziesz ciągle grał.
– Nie będę.
– Będziesz, będziesz.
– Będę grał, jak ciebie w domu nie będzie.
– Rozumiesz, że ten cały czas, który stracisz na jakąś grę, możesz spędzić ze mną?
– Ale...
– Rozumiesz, że przez te gry będziesz miał w ogóle mniej czasu DLA NAS?
– Ale...
– Rozumiesz to?
– Tak.
– Na pewno, Miśku?
– Tak. Rozumiem.
– Dziękuję ci, kochanie.
On po pauzie:
– A Iksboksa?

OBRAZEK NUMERU

Internet w roku 1969

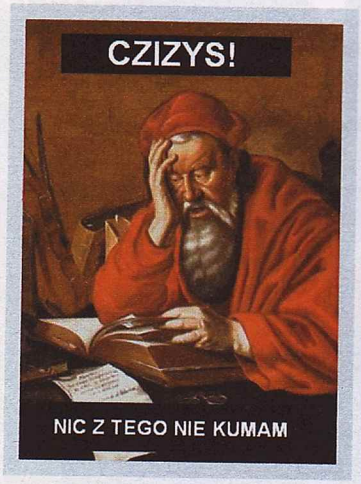


Czarodziej, który nie do końca wierzył w moc swojej magicznej różdżki, a teraz mu strasznie głupio.

Błażej Wiśniewski

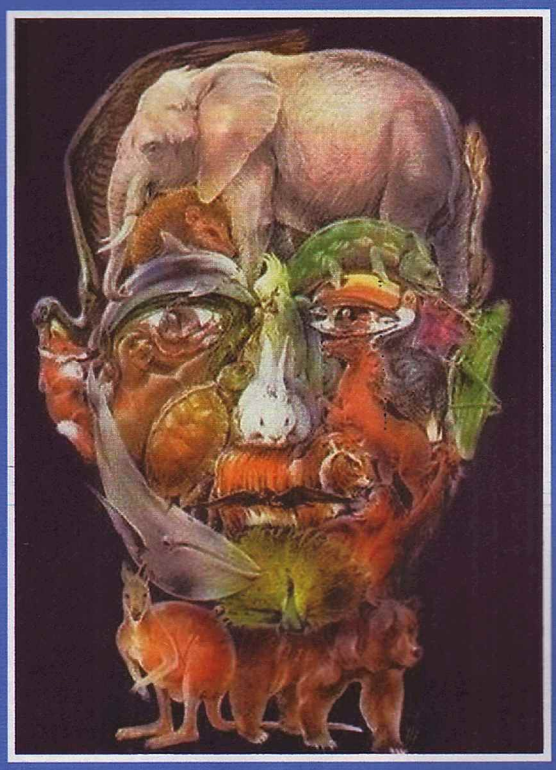
Z zeszytów szkolnych

- Danusia, ratując Zbyszka przed napaścią dzikiego zwierza, zabiła go.
- Danuśka weszła na ławę i zaczęła grać na lutownicy.
- Darwin pochodził od małpy.
- Darwin zauważył, że istnieje podział na samce i samice.
- Dawniej chłop był bity przez panów, a teraz nie ma już panów.
- Dawniej, gdy kawaler chciał zdobyć względy panny, musiał przyjść do niej z dobrym krokodylem, o czym świadczy wypowiedź Klary do Papkina.
- Dedal potrafił różne rzeczy, więc pewnego dnia żona Minosa urodziła dziecko.
- Diaskop służy do rzucania obrazów na ścianę.
- Do bohaterskich czynów w „Popiele i diamencie" należy zaliczyć miłość do żony.
- Do chorób zawodowych zaliczamy np. gruźlicę, pylicę i rzeżączkę.
- Do kotletów była sałata, którą mama przyprawiła potem.
- Do ludności w „Balladach" Mickiewicza zaliczamy nie tylko pojawienie się rusałki, ale również jęki chłopa pod jaworem.
- Dobrze rozwijający się przemysł chemiczny przerabia węgiel na sól kamienną.
- Doktor Judym, ponieważ współżył z chłopami, często znajdował się na czworakach.
- Dorsz jest to ryba wędzona.
- Dosyć szybko można się zorientować, że Izabela nie nadaje się do interesu, który ma Wokulski.
- Dowodem na ewolucję są skamieniali badacze.
- Druga zwrotka „Romantyczności" mówiona jest przez starca ze szkiełkiem w oku.
- Dulska była powodem ciąży Hanki.
- Dwór Sopliców był bardzo patriotyczny – zegar grał „Mazurka Dąbrowskiego", a na ścianach wisieli patrioci.
- Działalność niszcząca wiatru to korozja i depilacja.
- Działalność polityczna księdza Robaka polegała na tym, że często odwiedzał karczmy.
- Działalność tajnych związków kończyła się ścinaniem członków.
- Dzieci powinny być wykonywane przez kobiety.
- Dzieci mają puste brzuchy, ale serce wypełnia im szkapa.
- Dziedziczność pozwala wyjaśnić, dlaczego skoro dziadek i ojciec nie mieli dzieci, my również będziemy bezdzietni.
- Dziewica krążyła wokół Świtezi z wiankiem, co denerwowało strzelca.
- Dziś rano na śniadanie zjadłem śniadanie.
- Dziwna z braku innych zajęć podniecała na wyspie ogień.



- Dżdżownica ma spiczasty kształt, gdyż inaczej bardzo by się męczyła przy wchodzeniu w ziemię.
- Edward III nie mógł zostać królem Francji, bo jego matka nie była mężczyzną.
- Einstein był twórcą teorii bezwzględności.
- Elity są to ludzie, których widać.
- Emilia stała się kamieniem u szyi męża, który z wysiłkiem płynął pod prąd.
- Eustachemu ukazała się brodata świnia, z czego wywnioskował szybki powrót swojej żony.
- Faraon był noszony w lektyce, a poddani padali mu na twarz.
- Figi są to owoce składające się z drobniutkich cząsteczek maku.
- Francja kupiła Korsykę na trzy lata przed urodzeniem Napoleona Bonaparte, aby mieć pewność, że będzie on Francuzem.
- Fraszka powstała, siedząc pod lipą.
- „Fraszki" i „Treny" napisał Jan z Czarnobyla.
- Fredro pisał rzeczy wesołe, a Mickiewicz o dziadach.
- Gajusz Juliusz Cezar to była jedna osoba.
- Gaudenty wziął kropidło, zakropił mu oczy i członkiem uderzył w czoło.
- Gdy Archimedes zaczął się kąpać, to woda wyparła go na ulicę, gdzie zaczął biegać i krzyczeć.
- Gdybym został prezydentem Polski, sprawiłbym, żeby psy nie chodziły po ulicy bez celu.
- Gdyby nie szkielet, człowiek byłby workiem z mięsem i smalcem.
- Gdy go Basia zobaczyła, zapłodniła się i spuściła oczy.
- Gdy gołego Juranda wpuszczono do zamku, Krzyżacy przyprowadzili fałszywą dziewicę, co tak Juranda rozwścieczyło, że chwycił za miecz i dokonał rzezi.
- Gdy ktoś zemdleje, należy udzielić mu pierwszej pomocy, kładąc go na tułów.

OCZOM NIE WIERZĘ...



Rzyciowe historie

- Jestem z moim chłopakiem już od prawie pięciu lat. Moi rodzice znają go od początku naszego związku. Lubią go i akceptują. Mój tata nie jest zbyt wylewną osobą. Nigdy nie było filmowych rozmów ojciec-chłopak i tekstów typu: „Skrzywdź moją córkę, a ja skrzywdzę ciebie", a mi to wcale nie przeszkadzało. Pewnego dnia mieliśmy rodzinną imprezę zakrapianą alkoholem. Mój ojciec siedział cicho, jakby przybity, co chwila zerkał „z byka" na mojego wybranka. Nikt nie wiedział, o co chodzi, aż mój tata, już lekko wcięty, poważnym głosem wyskoczył z tekstem do mojego chłopaka: „Skrzywdź moją córkę, a cię rozpier***ę!". Wszyscy aż zbledli. A wtedy on, jakby nigdy nic, mówi: „Zawsze marzyłem, żeby wypowiedzieć taki tekst!", po czym przybija pionę mojemu półżywemu chłopakowi.
- Kilka miesięcy temu byłam z koleżanką w McDonaldzie. Gdy posiedziałyśmy tam dłuższą chwilę, podszedł do nas pewien chłopak. Widać było, że wpadłam mu w oko. Zaczęliśmy rozmawiać. Przedstawił się, był bardzo miły i okazało się, że ma auto, którym nawet mi się pochwalił. Zaczyna się dobrze, ale miał takie trzy wady... Miał cztery lata, przyszedł z rodzicami i chwalił się autkiem z Happy Meala.
- Jak byłem mały (miałem jakieś cztery lata), przyszedł do nas ksiądz po kolędzie. Chwilę pogadał, poświęcił mieszkanie i zaczyna rozmawiać ze wszystkimi. Podchodzę do księdza i mówię:

– A ja pana skądś znam.

Ksiądz z wielkim zaciekawieniem odpowiada:

– Skąd?

Na co ja pewny siebie:

– Ja z pana synem do przedszkola chodzę.

Chwila refleksji

Nie wierzę ludziom, którzy mówią „Bóg tego chce", gdyż dziwnym trafem on zawsze chce tego, co oni.

Susan B. Anthony

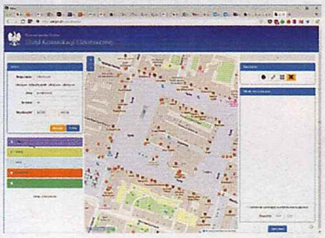
Wykorzystano materiały z serwisów www.joemonster.org, www.bash.org.pl, www.9gag.com, www.mistrzowie.org, www.demotywatory.pl, www.kwejk.pl, www.piekielni.pl, pmg.soup.io, nonsensopedia.wikia.com, teksty.jeja.pl, theoatmeal.com, www.bezuzyteczna.pl... i wielu, wielu innych. Dzienks!

10 lat Twittera
Serwis z wiadomościami o długości nieprzekraczającej 140 znaków (by dało się je wysłać SMS-em) skończył właśnie 10 lat. I choć ostatnio nie wiedzie mu się najlepiej, bo liczba użytkowników już nie rośnie, nadal jest dobrym źródłem przecieków, w tym o grach.
www.twitter.com

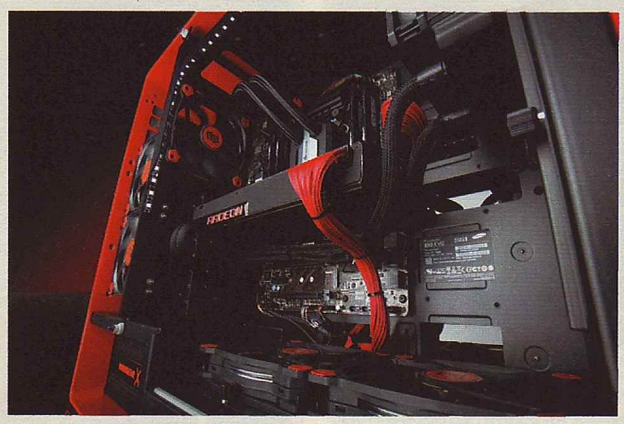
MS Office za darmo
Konkretnie – Office 365 w wersji Personal. Warunkiem otrzymania rocznej licencji jest aktywne konto OneDrive, które nie było w przeszłości powiększane, oraz podanie numeru karty lub PayPala, by za rok przedłużyć subskrypcję (ale można się z tego od razu wycofać).
www.office.com

Radeony u konkurencji?
AMD powiedziało, że chętnie zajęłoby się układami graficznymi przeznaczonym dla urządzeń mobilnych, ale pod warunkiem, że ktoś wejdzie z nim w spółkę. Jeszcze bardziej sensacyjnie brzmią przecieki o tym, że ponoć przyszłe Radeony mają trafić do CPU Intela.
www.amd.com | www.intel.com

Z PS4 na PC
Znajdujący się obecnie w beta-testach firmware 3.50 pozwoli między innymi na strumieniowanie gier z PlayStation 4 na PC przy wykorzystaniu funkcji Remote Play. Dzięki temu telewizor zajęty przez fankę seriali nie będzie stanowił problemu. Niestety daty premiery jeszcze nie podano.
www.playstation.com

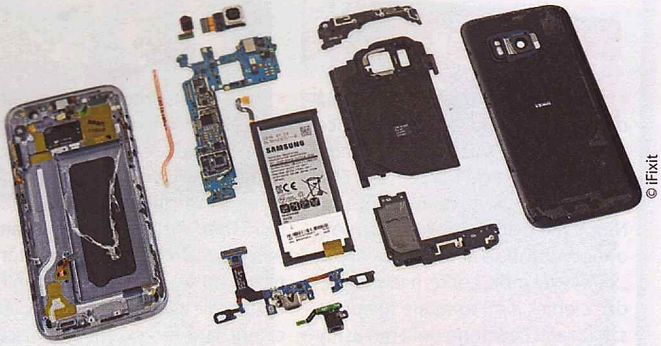


Czy jest tu internet?
Wystartowała stworzona przez UKE wyszukiwarka pozwalająca sprawdzić, jakie firmy oferują w wybranej okolicy stały dostęp do internetu oraz z jakimi prędkościami. Oczywiście o ile zechcą się one ujawnić, ale jest z tym już coraz lepiej. Przy pomocy serwisu można również zgłosić zapotrzebowanie na internet pod danym adresem, a na podstawie takich informacji ma zostać w przyszłości stworzona ogólnopolska mapa popytu, która ma pomóc w planowaniu przyszłych inwestycji.
uke.gov.pl/wyszukiwarka



AMD rządzi w VR
I to nie tylko dlatego, że przygotowany specjalnie z myślą o VR Radeon Pro Duo jest najszybszą kartą na rynku (ma dwa GPU znane z R9 Fury) i jedną z droższych (1500 $, czyli po doliczeniu podatków wyjdzie około 8000 zł). Ważniejsze, że AMD ma 83% udziałów w rynku VR. Że to dziwne? Cóż, jeśli policzy się nie tylko pecety, ale również konsole, to wynik dziwić przestaje. A że wydaje się naciągany? Cóż, po premierze PlayStation VR już taki nie będzie.
www.amd.com

BenQ, co się Zowie
Zowie jako marka sprzętu gamingowego powstało już w 2008 roku, ale dopiero kilka miesięcy temu, po zakupie przez BenQ, zaczęła być szeroko promowana na świecie. W ofercie ma głównie myszy, podkładki, kabelkowe trzymadełka i monitory (w tym zakrzywiony 35-calak) – wszystko to, łącznie z dwoma stoiskami po trzy monitory każde, można było podziwiać podczas IEM-u. A kto nie był, niech żałuje.
www.zowie.com


© iFixit

Ile kosztuje Galaxy S7?
W sklepach to wiadomo – od 3200 zł. A jego wytworzenie? Według specjalistów z firmy IHS to, łączenie ze złożeniem, około 255 dolarów, czyli w przeliczeniu około 1300 zł. Kwota ta nie uwzględnia jednak nakładów przeznaczonych na badania, oprogramowanie czy marketing. Co ciekawe, jest bardzo podobna do kosztów wyprodukowania iPhone'a 6s. A na zdjęciu S7 rozebrany przez ludzi z iFixit.com, którzy przy okazji ocenili łatwość jego naprawy na 3/10 (iPhone 6s – 7/10).
www.samsung.com

Gadżet numeru

Standard dla zewnętrznych GPU
W końcu nie trzeba będzie wybierać między mobilnością a wydajnością. Dzięki opracowanej przez Intela i AMD technologii podłączania kart graficznych przy wykorzystaniu złącza Thunderbolt 3 notebooki, choćby najcieńsze, będą mogły współpracować z desktopowymi potworami. AMD nazwało ją XConnect, a zgodne z nią są Radeony R9 280, 290, 290X oraz wszystkie serii 300 i nowsze. Co ważne, zadziała ona również z GeForce'ami, choć obecna wersja sterowników Nvidii sprawia jeszcze ponoć problemy przy nagłej utracie połączenia. Jako pierwszy działającą stację dokującą zgodną z XConnect pokazał Razer (nazywa się Core), a prócz miejsca na kartę graficzną ma też wyjście LAN i cztery złącza USB 3.0. Cena? W przeliczeniu na nasze wychodzi około 2000 zł, do których to trzeba jeszcze doliczyć kartę graficzną, ale jako że standard jest otwarty dla innych, powinna w przyszłości spaść.
www.intel.com | www.amd.com | www.razer.com

Mobilne

MOBILNE ▲ MOBILNE ▲ MOBILNE ▲ MOBILNE ▲ MOBILNE ▲ MOBILNE ▲ MOBILNE ▲ MOBILNE ▲ MOBILNE ▲ MOBILNE ▲ MOBILNE ▲ MOBILNE

Mimicker Alarm
Coś dla ludzi, którym zdarza się „niechcący" wyłączyć budzik. Stworzona przez nudny Microsoft aplikacja, która pozwoli ci obudzić się skutecznie i w sposób nudy pozbawiony. By wyłączyć wcześniej ustawiony alarm, należy np. uśmiechnąć się do telefonu, pokazać język czy nawet zrobić jakąś fotę lub wyrecytować wiersz. W innym przypadku telefon będzie dzwonić do upadłego.
Cena: darmowa
Platformy: Android

Pintasking
Interesujący program do tworzenia pływających skrótów – takich bąbelków, które przyklejają się do krawędzi ekranu, a które zapewne kojarzycie z fejsbukowego Messengera. W darmowej wersji możemy sobie w ten sposób przypiąć dwie dowolne aplikacje. By mieć dostęp do większej liczby pinów, a także bardziej zaawansowanych opcji konfiguracji, należy zapłacić ok. 17 zł.
Cena: darmowa
Platforma: Android

Join by joaoapps
Pushbullet poczuł kasę z abonamentu w wersji pro i przyciął nieco możliwości darmowej edycji swego softu – pojawił się więc Join. Aplikacja służy do dzielenia się danymi (pliki, wiadomości z komunikatorów, maile, obsługa zdalna itd.) pomiędzy Androidem, Windowsem 10, przeglądarkami Chrome i Firefox czy chmurą Google'a. Przez 30 dni za darmo, potem jednorazowa opłata 20 zł.
Cena: darmowa
Platforma: iOS

Wydarzenie numeru

PlayStation VR
– wiadomo już niemal wszystko

Pierwsza sprawa to cena – w Polsce została ustalona na 1769 zł. Są więc prawie o połowę tańsze od gogli Oculusa, a jakby tego było mało, w przedsprzedaży można je zamówić w 10 ratach 0%, czyli za 176,90 zł miesięcznie. Do tego trzeba jednak doliczyć także koszt kamerki PlayStation Camera w wersji do PS4 (to około 230 zł) oraz – jeśli będziesz chciał też uruchamiać gry wymagające poruszania się – dwa kontrolery Move, znane z PS4, po 130 zł za sztukę. Na Zachodzie dostępne są jednak także gotowe zestawy kosztujące około 400 złotych więcej, więc pewnie i w Polsce pojawią się w przedsprzedaży przed październikową premierą.

Ale cena to nie wszystko. Potwierdzono również finalną specyfikację. Wewnątrz gogli Sony znajduje się pojedynczy wyświetlacz OLED o przekątnej 5,7 cala i rozdzielczości 1920 x 1080, który może wyświetlać obraz z częstotliwością 60, 90 lub 120 Hz oraz opóźnieniami nieprzekraczającymi 18 ms. Pole widzenia wynosi około 100 stopni, w goglach zaś, poza diodami ułatwiającymi pracę kamerce, znajdują się jeszcze akcelerometr i żyroskop, a także dwa gniazda mini-jack (dla słuchawek i mikrofonu). Gogle podłącza się nie bezpośrednio do konsoli, a za pośrednictwem tajemniczego czarnego pudełka, które wspomaga ich działanie (nie zdradzono jak).

Poinformowano również, że Sony będzie dopuszczało do sprzedaży jedynie te tytuły, które ani na chwilę nie zejdą poniżej 60 fps-ów – ale nie ma się czemu dziwić, w VR płynność jest znacznie ważniejsza od graficznych fajerwerków.

I jeszcze jedno. Stosunkowo niska cena (nawet jeśli musisz kupić konsolę, to i tak PS4 z PSVR będą niewiele droższe niż sam tylko Oculus, do którego trzeba również mocnego peceta) ma według zajmującej się analizą trendów sprzętowych firmy IHS sprawić, że zdobędzie aż 64% rynku. Głównie ceną, bo nawet samo Sony przyznało, że Oculus będzie lepszy.

www.playstation.com

Xbox PC?

Szef działu Xbox, Phil Spencer, napisał ostatnio, że chciałby móc zwiększyć możliwości Xboksa, tak jak to się robi w przypadku pecetów, czyli zmieniając komponenty na nowsze. Gdy posypały się na niego gromy, wyjaśnił, że wcale nie chodziło mu o otwieranie obudowy i fizyczną ich wymianę. Tylko o... no, tego już nie wyjaśnił, bo się nie da. Ale by zatrzeć niekorzystne wrażenie, dodał, że powinniśmy się spodziewać szybszego wprowadzania innowacji sprzętowych. Czyżby miał na myśli Xboksa Two?

www.microsoft.com

Jest beta Androida N

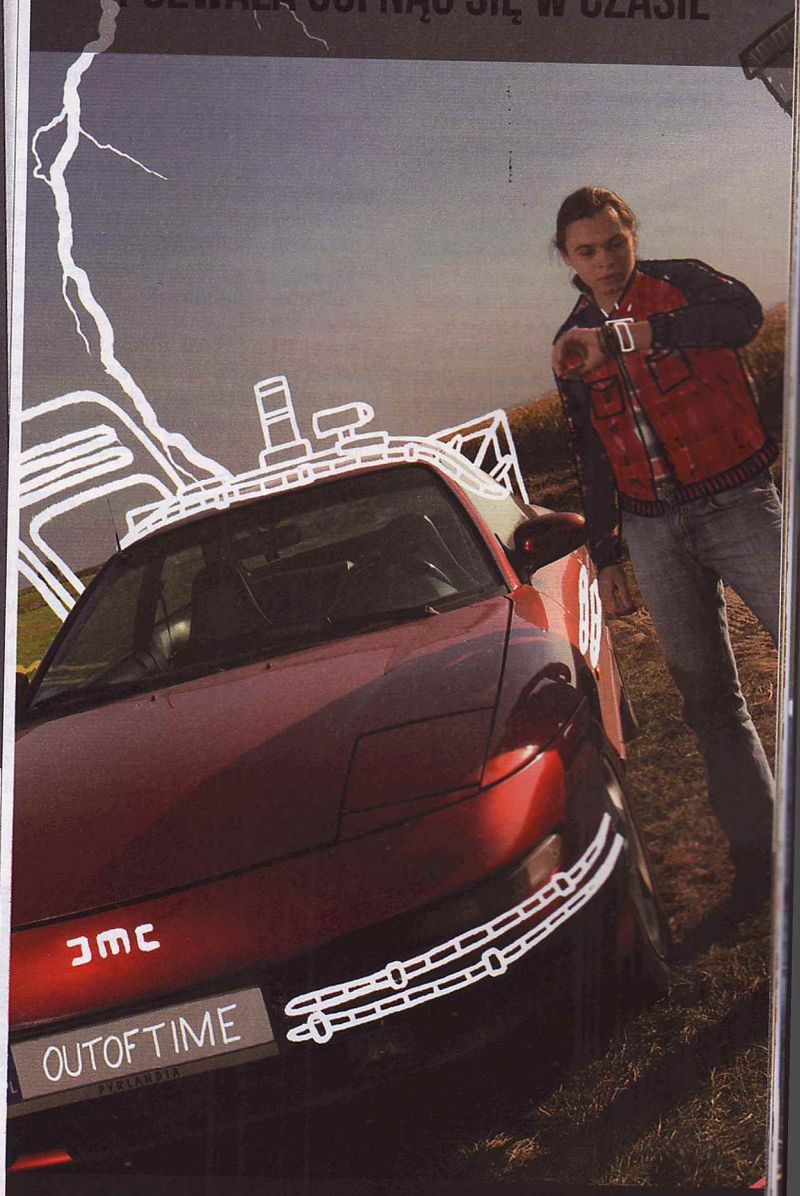
Na razie oficjalnie tylko dla Nexusów, a że premiera planowana jest dopiero na trzeci kwartał, należy ją traktować raczej jako ciekawostkę, bo wiele rzeczy może się jeszcze zmienić, nie mówiąc już o tym, że obecna wersja działa... ledwo. Ale czy jest na co czekać? Pomijając kosmetykę w rodzaju ulepszonego systemu powiadomień, najważniejsza zmiana dotyczy wielozadaniowości – N pozwoli na wyświetlenie dwóch programów obok siebie, i to teoretycznie dowolnych. W telefonie to raczej bajer, ale w większych tabletach – super! Poza tym ulepszony zostanie tryb Doze, zmniejszający zapotrzebowanie na energię, gdy nie korzystamy aktywnie z telefonu.

www.android.com

REKLAMA

FESTIWAL FANTASTYKI
PYRKON
8–10 KWIETNIA 2016

FANTASTYKA
POZWALA COFNĄĆ SIĘ W CZASIE



MIĘDZYNARODOWE TARGI POZNAŃSKIE
8–10 KWIETNIA POZNAŃ

WWW.PYRKON.PL • FB.COM/PYRKON

ORGANIZATOR
KLUB FANTASTYKI DRUGA ERA

PATRONATY HONOROWE
WOJEWODA WIELKOPOLSKI
MARSZAŁEK WOJEWÓDZTWA WIELKOPOLSKIEGO MAREK WOŹNIAK
POZnań Patronat Honorowy Prezydenta Miasta Poznania

Opera z Adblockiem

W najnowszej wersji przeglądarki Opera pojawił się wbudowany system blokowania reklam. Po co, skoro są rozszerzenia? Bo wbudowany jest znacznie wydajniejszy. Dzięki temu Opera ładuje strony o 21% szybciej niż Firefoks z ABP, o 45% niż Chrome z ABP i aż o 89% niż goły Edge.

www.opera.com

Które karty graficzne...

...sprzedawały się najlepiej w zeszłym roku? Według JPR w 2015 roku udział AMD wynosił 24%, Nvidii 75,9%, a w sumie zaś sprzedano 50 mln GPU, o 13% więcej niż w 2014 roku. Co ciekawe, aż 6 mln to modele za ponad 300 dolarów, co oznacza wzrost o 100% względem 2014.

www.jonpeddie.com

Dziesiątka dobiła do Siódemki

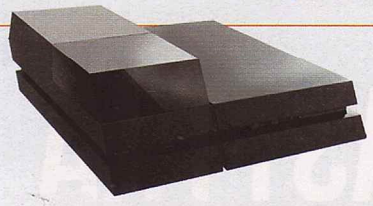
Według Steam Hardware Survey wśród graczy Dziesiątka jest już niemal równie popularna co Siódemka – różnica w lutym pomiędzy 64-bitowymi wersjami tych systemów wynosiła zaledwie 0,2% (34,21% vs. 34,01%). Za to Linux traci udziały, w ciągu miesiąca o 0,04%, do 0,91% graczy.

www.steampowered.com

Bezpieczny system? Brak!

W przeznaczonych dla hakerów zawodów Pwn2Own padły wszystkie przeglądarki: Edge dwa razy, Safari 3, a Chrome raz (Firefox został wykluczony, bo jego zabezpieczenia są w ogóle za słabe). Włamano się także do Windowsa 10 (6 luk), OS X (5 luk) i Adobe Flash (4 luki).

cansecwest.com



PlayStation 4K

Pojawiły się przecieki, że trwają prace nad ulepszoną wersją PS4, którą anonimowe źródła w studiach developerskich nazywają albo PS4.5, albo PS4K. Wszystko dlatego, że nie będzie to zmiana rewolucyjna, ale ewolucyjna, głównym celem zaś będzie uzyskanie możliwości wyświetlania obrazu w telewizorach 4K. Bo choć PS4 też niby takie możliwości ma, to ograniczają się one jedynie do wideo oraz zdjęć. Nie ma jednak co oczekiwać, że nagle wszystkie gry będą natywnie wykorzystywały 4K, i to w 60 fps-ach, bo tego nie potrafią obecnie nawet GPU za 3000 zł... No, chyba że nowe Radeony będą aż tak dobre, ale to byłaby rewolucja nie tylko na rynku konsol.

www.playstation.com

Apple nie zaskoczyło...

Podczas ostatniej konferencji pokazano tak naprawdę tylko dwa nowe urządzenia: smartfona iPhone SE oraz tablet iPad Pro 9,7 cala. Ten pierwszy z zewnątrz wygląda jak iPhone 5, ekran ma taką samą przekątną (4 cale), ale do wnętrza obudowy włożono chipy i aparat foto z iPhone'a 6s (12 Mpix, filmy 4K). Cena? W USA atrakcyjne 400 $, u nas 2149 zł (za wersję 16 GB). Dla fanów małych, ale wydajnych smartfonów – i tak nieźle. Gorzej z tabletem, który Apple próbuje sprzedać jako zamiennik peceta. Do pracy. Wydajność ma wprawdzie bardzo dobrą, bo w środku nowego iPada Pro siedzą bebechy z większego brata (tyle że ma 2, a nie 4 GB RAM-u), a on wygrywa nawet z mobilnymi procesorami Intel Core M i Core i3, ale problemem jest cena: 3000 zł za wersję z 32 GB flasha, 3700 zł za 128 GB, 4400 zł za 256 GB, firmowa klawiatura – 700 zł, rysik – 469 zł. A za tyle można mieć przecież dobrego noteboka, także gamingowego, lub jeszcze lepszego desktopa...

www.apple.com

Nintendo NX

Nowe Nintendo

Pojawiło się również sporo plotek o nowej konsoli Nintendo, która ma się pojawić jeszcze w tym roku. Intrygujące są zwłaszcza te dotyczące wydajności, która ma odpowiadać Xboksowi One, a także sugestie, jakoby przeniesienie gier z XBO na NNX sprowadzało się do kilku kliknięć myszą. To sugeruje, że w środku znajdzie się pecet oparty na chipie AMD. Warto do tego dodać, że już wcześniej pojawiły się plotki (i zgłoszenie patentowe), z których wynika, że NNX to będzie takie 2 w 1, bo jego pad dostanie ekran i będzie mógł działać samodzielnie jako konsola przenośna.

www.nintendo.com

Dziesiątka na telefonach

Microsoft udostępnił już uaktualnienie do Windowsa 10 dla urządzeń z Windowsem Phone'em 8. Problem w tym, że w pierwszej turze trafiła ona tylko do niektórych sprzętów (a konkretnie – do Lumii x30 i nowszych oraz do Lumii 1520, jako jedynej z wcześniejszych modeli). Do reszty z WP8 (bo Microsoft obiecywał Dziesiątkę dla wszystkich z tym systemem) aktualizacja miała trafić w drugiej turze, której... nie będzie. Pojawiły się wprawdzie informacje od użytkowników, że na niektórych starszych Lumiach W10 też da się ręcznie zainstalować, ale nie zawsze wszystko działa, jak powinno.

www.microsoft.com

Mały Intel dla graczy

Kryje się za kodową nazwą Skull Canyon, a do sprzedaży trafi pod oznaczeniem NUC6i7KYK. W środku obudowy o wymiarach 216 x 116 x 23 mm kryje się mobilny procesor Core i7-6770HQ z układem graficznym Iris Pro 580 (wg Intela szybszym niż 80% GPU na rynku), ale dzięki złączu Thunderbolt 3 będzie można do niego podłączyć także inne karty graficzne (patrz news „Standard dla zewnętrznych GPU"). Premiera ma się odbyć w maju, ale koszt wersji bez systemu operacyjnego, pamięci i dysku wyniesie 650 $, czyli ponad 3000 zł.

www.intel.com

TV zamiast konsoli

W każdym razie jeśli będzie to telewizor LG z systemem WebOS w wersji co najmniej 2.0, podłączony do internetu i pada, np. od Xboksa. Wszystko dzięki aplikacji GameFly, która trafi do odbiorników w 20 krajach pod koniec kwietnia (wśród wymienionych na stronie GameFly jest także Polska!). Ceny nie zdradzono, ale samo GameFly normalnie kosztuje przynajmniej 16 $ miesięcznie, czyli z podatkami 75 zł...

www.lg.com | www.gamefly.com

Nowe na rynku

Natec Genesis RX11

Ta tania, ale dobra gamingowa klawiatura wyposażona jest w anty-ghosting. Da się w niej wyłączyć klawisz Windows, granie po nocach jest łatwiejsze dzięki czerwonemu podświetleniu, a do tego ma też 11 klawiszy do obsługi multimediów.

Cena: 74 zł
www.genesis-zone.com

Mad Catz FightStick Alpha

Wyposażony w sześć idealnie wyskalowanych przycisków oraz znaną z automatów gałkę kontroler powstał specjalnie z myślą o fanach Street Fightera i jest kompatybilny z konsolami PlayStation 3 oraz 4, z którymi łączy się przy pomocy kabla USB o długości 3 metrów.

Cena: 310 zł
www.madcatz.com

Thrustmaster GP XID

Zgodny ze standardem Xinput pad przeznaczony do pecetów. Wygląda niemal jak (droższy) model do X360, jest automatycznie rozpoznawany przez system, a dodatkowo producent chwali się dokładnością analogów dwukrotnie większą niż u konkurencji.

Cena: 90 zł
www.thrustmaster.com

Natec Genesis RX75

Mechaniczna klawiatura z przełącznikami, które do aktywacji potrzebują nacisku o sile 60 g, co odpowiada przełącznikom Cherry MX Black (ale producent nie podaje, jakich użył). Ma także anty-ghosting, 12 przycisków multimedialnych, blokadę klawisza Windows oraz dobrą cenę.

Cena: 269 zł
www.genesis-zone.com

30 mln Spotify

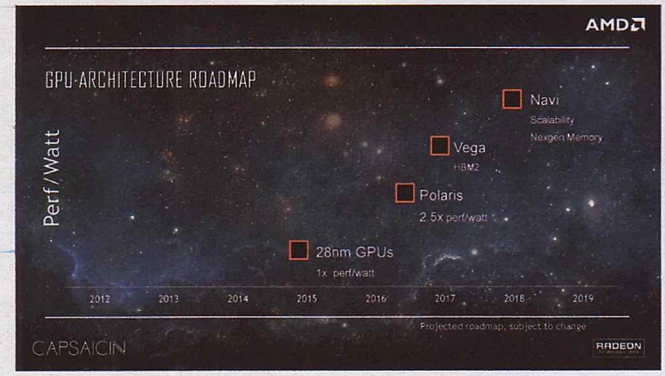
Tyle osób płaci za możliwość słuchania muzyki i jest to najlepszy wynik wśród wszystkich serwisów muzycznych. Drugie miejsce zajmuje Apple Music z 11 milionami, trzeci jest Deezer z 6,3 miliona płacących, a czwarty Tidal z 1 milionem abonentów.

www.spotify.com

I po PlayStation TV

Sony właśnie wycofało się z planów wykorzystania Vity w roli przystawki do TV. Bo nie było chętnych, czemu trudno się dziwić, biorąc pod uwagę problemy z kompatybilnością i związany z tym ograniczony wybór gier, a także ceny – zarówno programów, jak i akcesoriów.

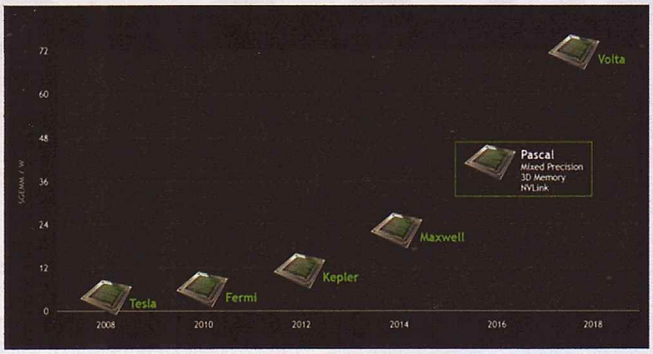
www.playstation.com



Nowe Radeony

AMD po raz kolejny chwaliło się działającymi nowymi Radeonami z chipami o kodowej nazwie Polaris. I ponownie najważniejsza była bardzo dobra wydajność energetyczna, bijąca na głowę nie tylko serię 300, ale także GeForce'y 950 i 960 przy podobnej wydajności. Ale to nie wszystko, pokazano bowiem również slajd z planami wydawniczymi, z którego wynika, że Polarisy pojawią się w połowie roku, a na przełomie 2016 i 2017 na rynek trafią układy w architekturze Vega, które będą jeszcze oszczędniejsze, a do tego wykorzystywać będą pamięci HBM2, co sugeruje także znacznie lepszą wydajność.

www.amd.com



Nowe GeForce'y

Ponoć pojawią się już na przełomie maja i czerwca, a w pierwszej kolejności do sprzedaży trafią następcy GTX-ów 970 i 980. Wydajność? GeForce X80 (to nadal niepotwierdzona nazwa) ma bić GeForce'a 980 Ti o ponad 40%, a wyżej będzie jeszcze X80Ti (80% szybszy) oraz X80 Titan (szybszy o 120%)! Co ciekawe, zapotrzebowanie X80 na energię będzie podobne jak w GTX-ie 970, i to mimo 6 GB pamięci (w standardzie GDDR5 lub GDDR5X).

www.nvidia.com

▲ NOWE NA RYNKU ▲ NOWE NA RYNKU ▲ NOWE NA RYNKU ▲ NOWE NA

AKG Y30U

Konstrukcja została oparta na słynnym modelu AKG K420, słuchawki zapewniają więc doskonałe brzmienie, a do tego bardzo łatwo je złożyć. Dodatkowo mają mikrofon pozwalający na prowadzenie rozmów i dostępne są w kolorze białym, czarnym i czerwonym.

Cena: 219 zł

www.jbl.com.pl

TP-Link RE355

Dwa nowe wzmacniacze Wi-Fi są zgodne ze standardem ac, pracują w paśmie 2,4 i 5 GHz, mają po trzy anteny i złącze Gigabit Ethernet. Tańszy model RE355 zapewnia maksymalne transfery do 1,2 Gb/s, a droższy o około 40 zł RE450 – do 1,75 Gb/s.

Cena: 270 zł

www.tp-link.com.pl

REKLAMA

Liceum
Kreacji
Gier Wideo

DZIEŃ OTWARTY
9 KWIETNIA o 12:00

TWÓRZ ŚWIATY ALTERNATYWNE

Jedyne w Polsce Liceum Ogólnokształcące
z autorskim programem edukacji multimedialnej
przy Warszawskiej Szkole Filmowej

ul. gen. Zajączka 7 Warszawa

liceumgier.pl

Warszawska
Szkoła
Filmowa

KREACJA
DŹWIĘKU
Film / Telewizja / Gry

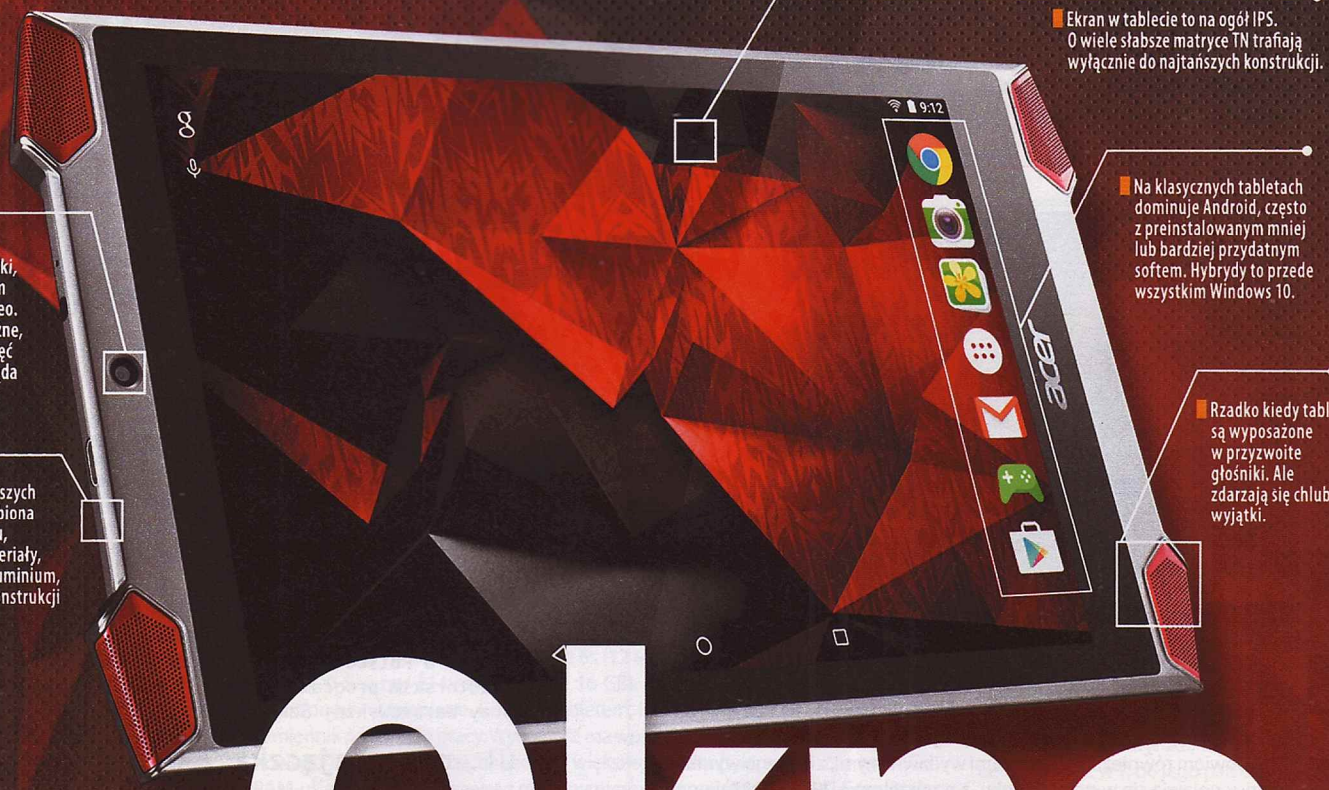
DZIEŃ OTWARTY
16 KWIETNIA o 12:00
ul. gen. Zajączka 7 Warszawa

3-letnie studia licencjackie.
Udźwiękowianie gier
i rzeczywistości wirtualnej.

Ucz się od liderów branży!

www.szkolafilmowa.pl

REKLAMA



MEGATEST

Okno na internet

Sprawdza, czy tablety jeszcze żyją: **Krigore**

Po wielkim szale na tablety, który miał miejsce jakieś dwa lata temu, kurz już nieco opadł i okazało się, że dziś nie są tak bardzo atrakcyjne. Z jednej strony mamy bowiem laptopy, które nawet w najtańszych wersjach potrafią bardzo wiele, z drugiej zaś coraz wydajniejsze smartfony z dużymi ekranami. Nie znaczy to jednak, że tabletów nie ma.

Ze sklepów nie zniknęły, wyraźnie jednak widać, że jest ich mniej. Trochę też ewoluowały: niektóre dorobiły się klawiatur i zamieniły w hybrydy spełniające funkcje laptopów. Inne z kolei zyskały możliwość wykonywania połączeń telefonicznych i tym samym zatarła się różnica pomiędzy tabletami a smartfonami – tym bardziej że najczęściej to po prostu ten sam Android, tyle że z większym lub mniejszym wyświetlaczem. Jest to niewątpliwie jakiś pomysł na walkę o klienta. Jaki model zatem kupić? Wszystko zależy od zastosowania.

Odkąd pojawiły się telefony z ekranami 5 cali i większymi, małe tablety stały się praktycznie zbędne. Do codziennego przeglądania sieci i czytania newsów w zupełności wystarczy teraz smartfon – większość stron i tak skaluje się dokładnie w ten sam sposób, więc pomiędzy 5 a na przykład 7 cali nie ma dużej różnicy.

Sens zakupu tabletu widzę jednak w innych przypadkach. Urządzenia tego typu **nadają się o wiele lepiej do oglądania filmów** – niezależnie od tego, czy mówimy o pełnometrażówkach, czy buszowaniu po kanałach YouTube. Tutaj przewaga tabletu staje się już widoczna. Nie sposób też nie docenić tego sprzętu w przypadku, gdy korzystamy z dedykowanych tabletom aplikacji, które potrafią zrobić użytek z większej powierzchni ekranu – nie jest ich może bardzo dużo, ale również w tym przypadku widać, że tablet ma sens. Czytanie? Jak najbardziej! O ile do przeglądania newsów wystarczy smartfon, o tyle przeczytanie czegoś dłuższego na malutkim ekranie telefonu to raczej katorga. Tu tablety moim zdaniem świecą najjaśniej i są najbardziej uniwersalne: łykną praktycznie

Dziś tablety stawiają na specjalizację.

każdy popularny format plików, od wypchanych grafikami ciężkich PDF-ów aż do typowych dla czytników e-booków prostych formatów typu EPUB. Wystarczy odpowiednia aplikacja, np. Kindle. A skoro już przy nałogowym czytaniu jesteśmy – jeśli nie zamierzacie wychodzić z wirtualnej biblioteki, to kupno tabletu mija się z celem. Lepiej w tym przypadku zaopatrzyć się w czytnik z e-papierem, który nie męczy oczu i tym samym do pochłaniania kolejnych tomiszczy nada się o wiele bardziej.

W końcu mamy też **hybrydy. Tu co prawda trzeba się liczyć z większym wydatkiem** niż w przypadku zwyczajnych tabletów, ale również są większe możliwości, bo dostajemy dotykowy ekran ze stacją dokującą i klawiaturą. Definicja hybrydy obejmuje urządzenia z ekranem, który jest całkowicie odpinany od podstawy lub na stałe z nią złączony, ale za to przekręcany o 180 stopni, dzięki czemu po złożeniu sprzęt wygląda jak tablet – tyle że nieco grubszy. Wasz wybór, na jaką formę się zdecydujecie.

Na kolejnych stronach znajdziecie testy sprzętów ze wszystkich przedstawionych wyżej kategorii. Urządzenia uszeregowaliśmy według typu i przedziałów cenowych. Każdy powinien odnaleźć coś dla siebie – niezależnie od zastosowania. Miłej lektury i udanych zakupów!

TABLETY DO 1000 ZŁ

1. miejsce Nvidia Shield K1

Cena: 850 zł | Dostarczył: Nvidia | www.nvidia.pl

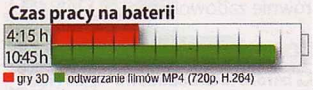
PARAMETRY • **System:** Android 5.1 • **Procesor:** Nvidia Tegra K1, 4 x 2,2 GHz • **Grafika:** Kepler 1 SMX • **Ekran:** IPS, 8 cali, 1920 x 1200 • **Pamięć:** 2 GB RAM, 16 GB flash + microSDXC (do 128 GB) • **Komunikacja:** Bluetooth 4.0, Wi-Fi ac (2x2 MIMO), micro-USB z OTG, mini HDMI • **Bateria:** 5197 mAh, niewymienna • **Inne:** czujnik jasności, akcelerometr, żyroskop, kompas, AGPS/GLONASS, złącze słuchawkowe, głośniki stereo, kamerki 2 x 5 Mpix • **Wymiary:** 221 x 126 x 9 mm • **Waga:** 390 g

Najlepsze, co można obecnie kupić, płacąc mniej niż 1000 zł. Pierwsze wrażenie jest bardzo dobre: ekran o rozdzielczości Full HD i proporcjach 16:10 prezentuje się wyśmienicie. Pozytywne wrażenie sprawia również system – to **czysty, pozbawiony nakładek Android 5.1**.

Sprzęt działa na procesorze Tegra K1 – tym samym, którego użyto w poprzedniej wersji tabletu, którą testowaliśmy jakiś czas temu. Gdzie zatem różnice? W braku rysika i innych akcesoriów, co pozwoliło zbić cenę o jakieś 400 zł, dzięki czemu **sprzęt jest szalenie atrakcyjny cenowo, zważywszy na jego wydajność**. Wszystkie dodatkowe bajery można oczywiście dokupić osobno, ale nie ma to większego sensu, bo jest drogo. Sam tablet zaś dzięki usłudze GeForce Now i streamingowi można wykorzystać do grania w tytuły, które normalnie śmigają na pececie. Tutaj do dyspozycji mamy własny komputer lub chmurę Nvidii, ale za tę drugą trzeba zapłacić 10 euro miesięcznie.

TESTY

Czas pracy na baterii



gry 3D odtwarzanie filmów MP4 (720p, H.264)

Wydajność

3DMark	29 724(*)
Geekbench 3 (single/multi)	1049/3568(*)

(*) Im więcej, tym lepiej.

PODSUMOWANIE

+ bardzo dobrej jakości ekran • bardzo wysoka wydajność • dobra jakość wykonania • niezły czas pracy na baterii • czysty Android 5.1 bez śmieci • streaming gier z peceta • cena

– firmowe akcesoria są bardzo drogie

OCENA 9

2. miejsce Lenovo Yoga Tab 3 8"

Cena: 680 zł | Dostarczył: Lenovo | www.lenovo.com.pl

PARAMETRY • **System:** Android 5.1 • **Procesor:** Qualcom APQ8009 4 x 1,3 GHz • **Grafika:** Adreno 304 • **Ekran:** IPS, 8 cali, 1280 x 800, multitouch • **Pamięć:** 1 GB RAM, 16 GB flash + microSDXC (do 128 GB) • **Komunikacja:** GSM, UMTS, LTE, Bluetooth 4.0, Wi-Fi 802.11 b/g/n • **Bateria:** 6200 mAh, niewymienna • **Inne:** gniazdo micro-SIM, gniazdo karty pamięci, czujnik jasności, akcelerometr, żyroskop, kompas, głośniki stereo, mikrofon, złącze słuchawkowe, obrotowa kamerka 8 Mpix • **Wymiary:** 210 x 146 x 7 mm • **Waga:** 472 g

MQc jest nienawistnikiem serii Yoga Tab 3 i niedawno zbeształ model z ekranem 10 cali, ale moim zdaniem jego mniejszy brat, który wyświetla obraz na ośmiu, to konstrukcja o wiele lepsza. Faktem jest – wydajnością ani jeden, ani drugi nie zachwyca. Ósemka **urzekła mnie jednak bardzo fajną stylistyką i niesamowitym czasem działania na baterii**. W stosunku do modelu 10" wytrzymuje on niemal o połowę dłużej i świetnie nadaje się do oglądania filmów np. w podróży. Bateria wystarczy na prawie 22 h działania przy ich odtwarzaniu, a za sprawą wygodnego uchwytu i rozkładanej nóżki sprzęt można postawić lub ułożyć w wielu miejscach i pozycjach. Ekran HD spokojnie daje radę w przypadku typowych zastosowań. Cena też jest stosunkowo atrakcyjna – jak poszukacie, to spokojnie uda się wam kupić ten sprzęt za mniej niż 700 zł, a to już, biorąc pod uwagę wysoką jakość wykonania, jest pułapem akceptowalnym. Podsumowując: Yoga Tab 3 10" – jesteśmy na nie, Yoga Tab 3 8" – jesteśmy na tak.

TESTY

Czas pracy na baterii

gry 3D odtwarzanie filmów MP4 (720p, H.264)

Wydajność

3DMark	4530(*)
Geekbench 3 (single/multi)	338/1121(*)

(*) Im więcej, tym lepiej.

PODSUMOWANIE

+ fenomenalnie długi czas działania na baterii • ekran wystarczy do typowych zastosowań • oryginalna stylistyka • wygodny

– taka sobie wydajność

OCENA 8

3. miejsce PocketBook SURFpad 4 L

Cena: 800 zł | Dostarczył: PocketBook | www.pocketbook-int.com

PARAMETRY • **System:** Android 4.4 • **Procesor:** MT8392, 8 x 1,7 GHz • **Grafika:** Mali-450 MP4 • **Ekran:** 9,8" IPS, 2048 x 1536, multitouch • **Pamięć:** 2 GB RAM, 16 GB flash + microSDXC (do 2 TB) • **Komunikacja:** Wi-Fi b/g/n, GPS, A-GPS, 3G (HSDPA/UMTS), Bluetooth 4.0, złącze micro-USB OTG • **Bateria:** 8000 mAh, niewymienna • **Inne:** kamerki 8 i 2 Mpix • **Wymiary:** 238 x 168 x 8 mm • **Waga:** 520 g

To bardzo nietypowy sprzęt. Z jednej strony mamy dobrej jakości **ekran o bardzo wysokiej rozdzielczości i praktycznie niespotykanych proporcjach 4:3**, co jest ewenementem jak na ten przedział cenowy, z drugiej – taką sobie wydajność.

Ośmiordzeniowy Mediatek szału nie robi, ale mimo to wystarcza do typowych zastosowań i nie odstaje od konkurencji zgromadzonej na tej stronie (nie licząc K1). Sprzęt świetnie nadaje się do czytania i przeglądania sieci, w tym ostatnim zresztą pomaga obecność modemu 3G i pojemna bateria, która zapewnia całkiem długą pracę urządzenia. Yoga Tab 3 to to nie jest, ale i tak sprawdza się nieźle. Za sprawą rozmiarów i formatu tablet jest jednak trochę nieporęczny, waży też wyraźnie więcej od pozostałych. Jeśli jednak zależy wam na takich parametrach ekranu, a chcecie mieć coś bardziej poręcznego, możecie zdecydować się na mniejszego SURFpada 4 M z ekranem o przekątnej 8 cali lub nawet wersję S, która jest jeszcze bardziej filigranowa, jednak wyposażona w wyświetlacz o proporcjach 16:10.

TESTY

Czas pracy na baterii

gry 3D odtwarzanie filmów MP4 (720p, H.264)

Wydajność

3DMark	4629(*)
Geekbench 3 (single/multi)	440/2391(*)

(*) Im więcej, tym lepiej.

PODSUMOWANIE

+ bardzo duża rozdzielczość ekranu • modem 3G • świetnie nadaje się do czytania

– przestarzały system operacyjny • taka sobie wydajność • stosunkowo wysoka cena

OCENA 7

4. miejsce Goclever Quantum 2 1010 Mobile Pro

Cena: 370 zł | Dostarczył: Goclever | www.goclever.com/pl

PARAMETRY • **System:** Android 5.1 • **Procesor:** Intel Atom x-3 C3230RK • **Grafika:** Mali 450 MP4 • **Ekran:** IPS, 10,1 cala, 1024 x 600 • **Pamięć:** 1 GB RAM, 8 GB flash + microSDHC (do 32 GB) • **Komunikacja:** GSM/EDGE 900/1800 MHz, WCDMA/HSPA+ 900/2100 MHz, Bluetooth 4.0, Wi-Fi 802.11 b/g/n, micro-USB z OTG, mini HDMI • **Bateria:** 5000 mAh, niewymienna • **Inne:** dual SIM, akcelerometr, żyroskop, kompas, GPS/GLONASS, złącze słuchawkowe, głośnik, kamerki 2 x 0,3 Mpix • **Wymiary:** 265 x 163 x 10 mm • **Waga:** 570 g

To najtańszy tablet w naszym zestawieniu i niestety to widać – dosłownie, bo ekran nie zachwyca ani rozdzielczością, ani jakością obrazu. Jest za to duży, co jednak w kontekście małej gęstości pikseli nie ma większego znaczenia. Ironicznie można napisać, że kamerki dobrano bardzo dobrze – jakość zdjęć pozostawia wiele do życzenia, co nietrudno zresztą wydedukować, patrząc na ich mizerne rozdzielczości. Tym, co pozytywnie wyróżnia model na tle konkurencji, jest obecność modemu 3G i dwóch gniazd na karty SIM, dzięki czemu możemy wygodnie żonglować jednorazówkami lub w razie potrzeby nawet zadzwonić, choć wygląda to głupio. Zaletą jest również czysty Android w wersji 5.1 – ten przyda się na pewno, bo 1010 Mobile Pro wbrew swej nazwie wydajny nie jest, w 3D Marku Ice Storm Unlimited wyciąga niecałe 4500 punktów, co jest wynikiem przeciętnym. Niewielka moc nie drenuje zbytnio baterii i sprzęt pod tym względem radzi sobie przyzwoicie. **To urządzenie dla ludzi, którzy chcą mieć większy ekran i modem 3G za niewielkie pieniądze** (co winduje ostateczną ocenę), ale są gotowi okupić to kompromisami w kwestii jakości pozostałych elementów.

TESTY

Czas pracy na baterii

gry 3D odtwarzanie filmów MP4 (720p, H.264)

Wydajność

3DMark	4585(*)
Geekbench 3 (single/multi)	304/829(*)

(*) Im więcej, tym lepiej.

PODSUMOWANIE

+ bardzo tani • wbudowany modem 3G • Android pozbawiony zbędnych dodatków • bateria nawet sobie radzi

– słabej jakości ekran • niewielka wydajność • niewielka rozdzielczość kamerek

OCENA 7

TABLETY POWYŻEJ 1000 ZŁ

1. miejsce Apple iPad mini 4

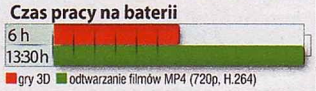
Cena: 1700 zł | Dostarczył: CD-Action | www.cdaction.pl

PARAMETRY • **System:** iOS 9.0 • **Procesor:** Apple A8, 2 x 1,5 GHz • **Grafika:** PowerVR GX6450 • **Ekran:** IPS, 7,9 cali, 2048 x 1536 • **Pamięć:** 2 GB RAM, 16 GB flash • **Komunikacja:** Bluetooth 4.2, Wi-Fi b/g/n/ac, złącze Lightning • **Bateria:** 5124 mAh, 19,32 Wh • **Inne:** głośniki stereo, czujnik jasności, akcelerometr, żyroskop, złącze słuchawkowe, kamerki 8 i 1,2 Mpix, czytnik linii papilarnych, w zestawie ładowarka sieciowa • **Wymiary:** 203 x 135 x 6,1 mm • **Waga:** 299 g

Najtańszy przedstawiciel rodziny Apple w naszym zestawieniu (iPad Mini 2 został już niestety wycofany ze sprzedaży, choć nadal daje radę) i najbardziej sensowny. W kwestiach swej fizyczności musi uznać wyższość konkurencji z logo Samsunga – ale ustępuje jej na tyle, że różnicy niemal nie widać. To w dalszym ciągu bardzo lekkie i poręczne urządzenie, którego używanie to czysta przyjemność, do tego zauważalnie dłużej działa na baterii. Pod względem konfiguracji sprzętowej iPad mini 4 oraz Galaxy Tab S2 są do siebie dość zbliżone, choć omawiany tutaj lepiej radzi sobie z grafiką 3D. Trochę gorzej jest w kwestii pamięci: mamy 16 GB, których nie sposób rozszerzyć ze względu na brak gniazda microSD. Ale za to w ogóle nie czuć tego, że iPad mini 4 ma mniej RAM-u niż konkurencja – w codziennym użytkowaniu tak Apple, jak Samsung radzą sobie równie dobrze. Ogólnie rzecz ujmując, **to sprzęt z najwyższej półki**. Nawet po uwzględnieniu faktu, że jesteśmy świeżo po premierze nowych urządzeń spod znaku nadgryzionego jabłka – ale iPady Pro to zupełnie inna (w polskich warunkach – wręcz absurdalna) półka cenowa.

TESTY

Czas pracy na baterii



gry 3D odtwarzanie filmów MP4 (720p, H.264)

Wydajność

3DMark	18 740(*)
Geekbench 3 (single/multi)	1718/3112(*)

(*) Im więcej, tym lepiej.

PODSUMOWANIE

+ jakość wykonania • ekran • czas pracy • wydajność • iOS 9.0

− brak złącza microSD • ceny wersji z większą ilością flasha i modemem LTE

OCENA 8+

2. miejsce Samsung Galaxy Tab S2

Cena: 1650 zł | Dostarczył: Samsung | www.samsung.com/pl

PARAMETRY • **System:** Android 5.0 • **Procesor:** ARM 8 x 1,3 GHz (turbo 1,9 GHz) • **Grafika:** Intel HD Graphics • **Ekran:** IPS, 8 cali, 2048 x 1536, multitouch • **Pamięć:** 3 GB RAM, 32 GB flash + microSDXC (do 128 GB) • **Komunikacja:** modem 4G (GSM, WCDMA, LTE FDD), Wi-Fi 802.11 a/b/g/n/ac, Bluetooth 4.1, micro-USB, wejście audio, ANT+, MHL • **Bateria:** 4000 mAh, niewymienna • **Dodatkowe:** czujnik linii papilarnych, jasności, geometryczny, akcelerometr, żyroskop, kompas, głośniki stereo, mikrofon, złącze słuchawkowe, kamerki 8 i 2,1 Mpix • **Wymiary:** 199 x 135 x 5,6 mm • **Waga:** 272 g

Specyfikacja robi wrażenie – to urządzenie, które producent wyposażył w szereg najnowocześniejszych rozwiązań i użytecznych technologii. Mamy tu modem 4G i inne protokoły komunikacyjne w najnowszych wersjach, **świetny ekran o bardzo wysokiej rozdzielczości, wyśmienitych barwach i proporcjach 4:3**, które świetnie sprawdzają się, gdy czytamy, a także parę mniej istotnych bajerów, jak choćby czytnik linii papilarnych. Tablet jest bardzo cienki i lekki, co robi niesamowite wrażenie, gdy się go trzyma w ręku, i sprawia, że w praktyce nie jest żadnym obciążeniem.

Testy pokazują, że ustępuje konkurencji wydajnością w grafice 3D – w codziennym użytkowaniu jednak tego nie czuć, w czym spore zasługi 3 GB pamięci RAM na pokładzie. Dźwięk? Po zabawie z Predatorem wydaje się skrzeczący i płaski, nie robi żadnego wrażenia. Wierzę jednak, że to sprzęt, z którego każdy użytkownik będzie równie zadowolony.

TESTY

Czas pracy na baterii

gry 3D odtwarzanie filmów MP4 (720p, H.264)

Wydajność

3DMark	11 590(*)
Geekbench 3 (single/multi)	1245/4163(*)

(*) Im więcej, tym lepiej.

PODSUMOWANIE

+ bardzo ładna obudowa • lekki i niewielki • sporo nowoczesnych rozwiązań • świetny ekran

− drogi • w grafice 3D wyraźnie gorszy od tańszej konkurencji

OCENA 8+

3. miejsce Acer Predator 8 GT-810

Cena: 1500 zł | Dostarczył: Acer | www.acer.com

PARAMETRY • **System:** Android 5.1 • **Procesor:** Intel Atom x7-z8700, 4 x 1,6 GHz (2,4 GHz tryb turbo) • **Grafika:** Intel HD Graphics • **Ekran:** IPS, 8 cali, 1920 x 1200, multitouch • **Pamięć:** 2 GB RAM, 32 GB flash + microSDXC (do 128 GB) • **Komunikacja:** Wi-Fi 802.11 a/b/g/n, Bluetooth 4.0, micro-USB, wejście audio • **Bateria:** 4420 mAh, niewymienna • **Dodatkowe:** czujnik jasności, akcelerometr, żyroskop, kompas, głośniki stereo, mikrofon, złącze słuchawkowe, kamerki 5 i 2 Mpix, GPS • **Wymiary:** 218 x 127 x 8,7 mm • **Waga:** 350 g

Sprzęt szalenie interesujący ze względu na oryginalny projekt i bardzo dobre parametry. Każda z czerwonych kratek na obrzeżach kryje świetnej jakości głośnik. Maleństwa mają kopa i zostawiają w tyle każdy inny tablet, jaki widziałem. Znakomity jest również ekran. To IPS o rozdzielczości Full HD, który zachwyca soczystością barw i niezłym zakresem jasności, choć podejrzewam, że w ostrym letnim świetle błyszcząca tafla matrycy i tak będzie sprawiać problemy. Obudowa dzięki uchwytom z tyłu świetnie siedzi w dłoni nawet podczas wygibasów w Asphalcie 8 (jest w zestawie z tabletem, wraz ze sporą liczbą kredytów na wydatki w grze). Reszta obudowy to metal, który nieźle odprowadza ciepło. To byłby sprzęt godny polecenia – tyle że na rynku jest K1 Nvidii, czyli urządzenie bardziej wydajne w grafice 3D, a do tego tańsze o ponad 600 złotych. Ale **jeśli komuś zależy na dźwięku, wygodzie i wyglądzie** na tyle, by sięgnąć do portfela głębiej, to już wie, na co wydać kasę.

TESTY

Czas pracy na baterii

gry 3D odtwarzanie filmów MP4 (720p, H.264)

Wydajność

3DMark	21 072(*)
Geekbench 3 (single/multi)	1041/3387(*)

(*) Im więcej, tym lepiej.

PODSUMOWANIE

+ świetny ekran • bardzo dobry dźwięk • za sprawą gumowych uchwytów dobrze leży w dłoni • stosunkowo cienki • dobrze wygląda

− wydajnością ustępuje wyraźnie tańszemu K1 Nvidii • słaba bateria

OCENA 8

4. miejsce Apple iPad Air 2

Cena: 2000 zł | Dostarczył: CD-Action | www.cdaction.pl

PARAMETRY • **System:** iOS 9.0 • **Procesor:** Apple A8X, 2 x 1,5 GHz • **Grafika:** PowerVR GX6850 • **Ekran:** IPS, 9,7 cala, 2048 x 1536 • **Pamięć:** 2 GB RAM, 16 GB flash • **Komunikacja:** Bluetooth 4.2, Wi-Fi b/g/n/ac, złącze Lightning • **Bateria:** 7340 mAh, 27,8 Wh • **Inne:** głośniki stereo, czujnik jasności, akcelerometr, żyroskop, złącze słuchawkowe, kamerki 8 i 1,2 Mpix, czytnik linii papilarnych, w zestawie ładowarka sieciowa • **Wymiary:** 240 x 170 x 6,1 mm • **Waga:** 437 g

Dziesięciocalowy iPad wygląda bardzo podobnie do mniejszego modelu. Aluminiowa obudowa jest świetna, złego słowa nie da się również powiedzieć o wydajności. Autorski procesor **A8X ma wprawdzie tylko trzy rdzenie, ale za to każdy z nich jest bardzo wydajny**. Jeśli doda się do tego świetną optymalizację oprogramowania i stosunkowo dużą ilość pamięci RAM, to przestaje dziwić idealna płynność. Co ważne, w przeciwieństwie do poprzedników (z iPadem Air oraz mini 3 na czele) pozwala na uruchamianie dwóch aplikacji obok siebie. Razem z dość dużą przekątną ekranu (swoją drogą choć to „tylko" IPS, a nie AMOLED, jakość obrazu jest świetna) pozwala to używać Aira 2 także do poważniejszych zadań, zwłaszcza po dołączeniu klawiatury (pasuje dowolna bluetoothowa). Problem jest tylko taki, że mimo wszystko tablet nie jest w stanie zastąpić notebooka z Windowsem, a do tego przez dziesięciocalowy ekran jest mniej mobilny niż mini, który pomimo mniejszej wydajności potrafi wszystko to samo co Air 2, tyle że za mniejsze pieniądze.

TESTY

Czas pracy na baterii

gry 3D odtwarzanie filmów MP4 (720p, H.264)

Wydajność

3DMark	21 790(*)
Geekbench 3 (single/multi)	1809 / 4527(*)

(*) Im więcej, tym lepiej.

PODSUMOWANIE

+ jakość wykonania • ekran • czas pracy • wydajność • iOS 9.0

− brak złącza microSD • ceny wersji z większą ilością flasha i modemem LTE

OCENA 8

Ceny na podstawie ofert w sieci w dniu wysłania magazynu do druku.

TABLETY HYBRYDOWE

1. miejsce — Asus Transformer Book TP200SA

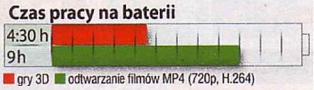
Cena: 1400 zł | Dostarczył: Asus | pl.asus.com

PARAMETRY • **System:** Windows 10 • **Procesor:** Intel Celeron N3050, 2 x 2,16 GHz • **Grafika:** Intel HD Graphics • **Ekran:** IPS, 11,6 cala, 1366 x 768, multitouch • **Pamięć:** 2 GB RAM, 32 GB SSD + złącze microSDXC (do 128 GB) • **Komunikacja:** Bluetooth 4.0, Wi-Fi b/g/n/ac, USB 3.0, USB 2.0, USB 3.0 typ C, micro HDMI • **Bateria:** 32 Wh • **Inne:** czujnik jasności, głośniki stereo, złącze słuchawkowe, kamerka HD • **Wymiary:** 297 x 201 x 18 mm • **Waga:** 1,2 kg

To przykład hybrydy, w której **ekran nie jest odłączany – możemy go jednak obrócić o 360 stopni**, przez co cała konstrukcja zamienia się w nieco grubszy tablet. Wbrew pozorom to nietypowe rozwiązanie dobrze się sprawdza w praktyce. Jest też wygodne we wszystkich przypadkach, gdy klawisze są nam zbędne: wówczas, po złożeniu, klawiatura automatycznie się wyłącza i urządzenie obsługujemy, wyłącznie maziając paluchem po ekranie. Producent sugeruje, że sprzęt można również ustawiać spojeniem do góry – jak namiot, trudno jednak znaleźć praktyczne zastosowanie. Model przypadł mi do gustu ze względu na ekran większy niż w przypadku testowanego obok T100H i nieco większą wydajność. Jest też bardziej uniwersalny: mamy tu komplet typowych złączy, czego nie można powiedzieć o mniejszym Asusie. Cenę za udogodnienia jest jednak krótszy czas działania na baterii – ale i tak jest na przyzwoitym poziomie. **TP200SA to urządzenie udane** i sprawdzi się niezależnie od roli, w której będziecie go używać.

TESTY

Czas pracy na baterii



gry 3D | odtwarzanie filmów MP4 (720p, H.264)

Wydajność

3DMark	17 582(*)
Geekbench 3 (single/multi)	887/1498(*)

(*) Im więcej, tym lepiej.

PODSUMOWANIE

OCENA 8+

+ bardzo wygodny w użytkowaniu niezależnie od trybu • jakość wykonania • długi czas pracy • atrakcyjna cena

− stosunkowo niska wydajność

2. miejsce — Asus Transformer T100H

Cena: 1400 zł | Dostarczył: Asus | pl.asus.com

PARAMETRY • **System:** Windows 10 • **Procesor:** Intel Atom x5-Z8500, 4 x 2,24 GHz • **Grafika:** Intel HD • **Ekran:** IPS, 10,1 cala, 1280 x 800, multitouch • **Pamięć:** 2 GB RAM, 64 GB SSD + złącze microSDXC (do 128 GB) • **Komunikacja:** Bluetooth 4.0, Wi-Fi b/g/n/ac • **Bateria:** 30 Wh • **Inne:** dołączana klawiatura z trackpadem, czujnik jasności, głośniki stereo, złącze słuchawkowe, dwie kamerki 2 i 5 Mpix, mikrofon, złącza USB 2.0, micro-USB, USB 3.1 oraz micro HDMI • **Wymiary:** 265 x 175 x 27 mm • **Waga:** 1 kg

Kiedyś urządzenia o takiej wydajności i gabarytach nazywano netbookami. Transformer T100H idealnie nadaje się do okazjonalnego przeglądania netu, pisania czy oglądania filmów, a niewielkie rozmiary sprawiają, że łatwo go ze sobą zabrać nawet do damskiej torebki. Różnica pomiędzy Asusem a dawnym netbookiem jest jednak zasadnicza: tutaj klawiatura się odpina i wskutek tej operacji w dłoni zostaje nam tablet na systemie Windows 10. Nie ma co oczekiwać cudów – królem wydajności to on nie jest i pozostaje w tyle również za telefonami już nie pierwszej świeżości. Tragedii jednak nie ma, **w prostych zastosowaniach T100H sprawdzi się z powodzeniem**. Tym bardziej że bateria jest bardzo wydajna i wystarczy nawet na 14 godzin oglądania filmów – **T100H jest więc wymarzonym kompanem w podróży**. Mocowanie ekranu jest bardzo dobre: to trzpienie wsuwane do wnętrza obudowy, nie ma więc strachu, że podstawa i tablet oddzielą się od siebie przypadkowo.

TESTY

Czas pracy na baterii

gry 3D | odtwarzanie filmów MP4 (720p, H.264)

Wydajność

3DMark	14 474(*)
Geekbench 3 (single/multi)	895/2994(*)

(*) Im więcej, tym lepiej.

PODSUMOWANIE

OCENA 8

+ czas pracy na baterii • świetna maszyna do internetu i mniej wymagających zastosowań

− niska wydajność • na obudowie port USB C, a przejściówki w zestawie nie ma

3. miejsce — Dell XPS 12

CD-ACTION POWER!

Cena: 7000 zł | Dostarczył: PocketBook www.pocketbook-int.com

Cudowna estetyka, wysoka wydajność.

PARAMETRY • **Procesor:** Intel Core m5-6Y54, 2 x 2,7 GHz • **Grafika:** Intel HD Graphics 515 • **Ekran:** IPS, 12,5 cala, 3860 x 2160, błyszczący, multidotykowy • **Pamięć:** 8 GB RAM, 256 GB SSD + microSDXC • **Komunikacja:** 2 x Thunderbolt 3, gniazdo słuchawkowe, czytnik kart microSD, Wi-Fi 802.11 ac, Bluetooth 4.1, złącze klawiatury • **Napęd optyczny:** brak • **Bateria:** brak danych • **Inne:** kamerki 8 i 5 Mpix, głośniki stereo, klawiatura z gładzikiem magnetycznie przypinana do tabletu • **Wymiary:** 291 x 198 x 25 mm • **Waga:** 1,27 kg

Pierwsze wrażenia są niesamowite: sprzęt wygląda na ekskluzywny, na pewno nie powstydzi się go nawet obdarzony wybrednym gustem biznesmen. Inna sprawa, że tylko takiego będzie stać na wyłożenie siedmiu tysięcy za tego rodzaju zabawkę. Ale przynajmniej wiadomo, za co płacimy: hybryda ta to urządzenie, które **w niegrubym tablecie kryje procesor Core m5, 8 GB pamięci RAM, SSD Samsung 950 o pojemności 256 GB i ekran 4K**. Konfiguracja świetna, do tego bardzo dobrze grająca, bo jakość dźwięku jest lepsza niż w przypadku wielu tradycyjnych notebooków. Stacja dokująca, która oferuje wygodną klawiaturę i touchpad, łączy się z tabletem za pomocą magnesów i spoczywa na wysuniętej krawędzi – ta daje solidne podparcie, gdy sprzętem nie poruszamy, ale już przy jego rozkładaniu całość często się rozłazi. Złożone połówki XPS 12 spinają się ze sobą wystarczająco mocno – choć chwytanie za wyłącznie jedną część jest już ryzykowne. Nie pomaga tu etui, które jest w istocie magnetyczną obwolutą.

TESTY

Czas pracy na baterii

gry 3D | odtwarzanie filmów MP4 (720p, H.264)

Wydajność

3DMark	37 436(*)
Geekbench 3 (single/multi)	2484/4035(*)

(*) Im więcej, tym lepiej.

PODSUMOWANIE

OCENA 6

+ świetny, ekskluzywny wygląd • bardzo przyzwoita konfiguracja sprzętowa • płynność działania • niewielkie wymiary i waga

− bardzo wysoka cena • mocowanie części składowych urządzenia mogłoby być pewniejsze • słaba bateria

4. miejsce — Microsoft Surface 4 Pro

CD-ACTION POWER!

Cena: 6200 zł | Dostarczył: Microsoft | www.microsoft.pl

Bardziej pomysł na komputer jutra niż realne rozwiązanie. Ale jest i działa.

PARAMETRY • **Procesor:** Intel Core i5-6300U, 2,4 GHz (3 GHz Turbo) • **Grafika:** Intel HD Graphics 520 • **Ekran:** IPS, 12,3 cala, 2736 x 1824, błyszczący, multidotykowy • **Pamięć:** 8 GB RAM, 256 GB SSD + microSDXC • **Komunikacja:** USB 3.0, mini-DP, gniazdo słuchawkowe, Wi-Fi ac, Bluetooth 4.0, złącze klawiatury, złącze ładowania/stacji dokującej • **Napęd optyczny:** brak • **Bateria:** brak danych • **Inne:** dotykowe piórko, kamerki 8 i 5 Mpix, głośniki stereo, mikrofony stereo, opcjonalne etui-klawiatura • **Wymiary:** 292 x 201 x 8,4 mm • **Waga:** 766 g

To, podobnie jak Dell przedstawiony obok, sprzęt jutra. Co prawda istnieje już dziś, ale **odstrasza absurdalną ceną. Jednocześnie jednak zachwyca świetnym ekranem**, wszechstronnością i tym, że można w bardzo prosty sposób zamienić go w pełnoprawnego laptopa. Przyzwoite bebechy upchnięto w stosunkowo niewielkiej i lekkiej obudowie, której dedykowane etui (niestety dostępne ekstra, i to nietanio – 500 zł) jest klawiaturą z podświetleniem i gładzikiem. Jeśli komuś mało tego, może się też zdecydować na stację dokującą i zamienić sprzęt w funkcjonalnego peceta – tyle że to znów dodatkowy wydatek wysokości ok. 1000 zł. W zestawie z tabletem dostajemy jedynie pióro: czułe, reagujące na nacisk. Marne to jednak pocieszenie, zważywszy na fakt, że model ten jest niezbyt opłacalny i należy go traktować jako zabawkę dla bogatych biznesmenów (lub artystów – rysik działa tak naturalnie, że Surface Pro idealnie nadaje się do rysowania zamiast tabliczki dotykowej). Ale może za parę lat takie urządzenia będą standardem.

TESTY

Czas pracy na baterii

gry 3D | odtwarzanie filmów MP4 (720p, H.264)

Wydajność

3DMark	33 179(*)
Geekbench 3 (single/multi)	3154/6719(*)

(*) Im więcej, tym lepiej.

PODSUMOWANIE

OCENA 6

+ jakość wykonania • płynność działania • dołączone świetne piórko • bardzo dobry ekran • zestaw niezbędnych złączy • waga i wymiary

− cena sprzętu i akcesoriów!

CZYTNIKI E-BOOKÓW

1. miejsce Kindle Paperwhite 3

Cena: 600 zł | Dostarczył: CD-Action
www.cdaction.pl

PARAMETRY • **Ekran:** e-papier Carta HD, 6", 1440 x 1080, 300 ppi, dotykowy • **Pamięć:** 4 GB flash (3 GB dostępne dla użytkownika) • **Komunikacja:** Wi-Fi 802.11b/g/n, micro-USB • **Bateria:** 1320 mAh, ok. 21 h pracy • **Obsługiwane formaty:** Mobi, AZW3, AZW, PDF, PRC, HTML, txt, doc, docx • **Inne:** brak • **Wymiary:** 169 x 117 x 9,1 mm • **Waga:** 205 g

Trójka w nazwie była z początku zwyczajowa, ale się przyjęła i tak najczęściej określana jest ta zabawka – choć możecie się również spotkać z oznaczeniem Paperwhite 2015. Ekran to typowe sześć cali, ale najnowszej generacji (Carta – identyczny jak w Voyage'u), o zagęszczeniu 300 ppi i rozdzielczości 1440 x 1080 – niczego lepszego na rynku nie ma. Brak tu co prawda automatycznie dostosowującego się do zewnętrznych warunków podświetlania, ale to bajer dla leniwych, bez którego można żyć.

Bateria spokojnie wystarcza na ponad 20 godzin ciągłego czytania przy wyłączonym Wi-Fi i umiarkowanym podświetleniu. W sprzedaży są dwie wersje – z reklamami i bez. Nie są one w ogóle inwazyjne, bo zobaczycie je w spisie treści, a dotyczą jedynie książek, co może nawet okazać się niekiedy zaletą. Moim zdaniem **nic lepszego do szczęścia nie potrzeba**, ale jeśli uważacie inaczej – rzućcie okiem na Voyage'a obok.

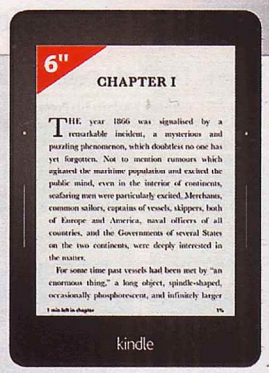
PODSUMOWANIE

+ świetny ekran • wydajna bateria • świetny stosunek ceny do możliwości

– brak adaptywnego podświetlenia • brak fizycznych przycisków – tylko dotyk

OCENA **9**

2. miejsce Kindle Voyage Wi-Fi



Cena: 950 zł | Dostarczył: CD-Action
www.cdaction.pl

PARAMETRY • **Ekran:** e-papier Carta HD, 6", 1440 x 1080, 300 ppi, dotykowy • **Pamięć:** 4 GB flash (3 GB dostępne dla użytkownika) • **Komunikacja:** Wi-Fi 802.11b/g/n, micro-USB • **Bateria:** 1320 mAh, ok. 21 godzin działania • **Obsługiwane formaty:** Mobi, AZW3, AZW, PDF, PRC, HTML, txt, doc, docx • **Inne:** system Page Press, adaptatywne podświetlanie • **Wymiary:** 162 x 115 x 7,6 mm • **Waga:** 180 g

Cieńszy, lżejszy i bardziej funkcjonalny niż Paperwhite 3 – ale też zauważalnie droższy. Wasza sprawa, czy zmiany tu wprowadzone uznacie za warte takiej dopłaty. Największą różnicą jest chyba **obecność ciśnieniowych przycisków**: nie jesteśmy skazani na dotyk i jeśli chcemy przerzucić stronę, wystarczy ścisnąć/nacisnąć krawędź obudowy. Ekran to pod względem parametrów to samo co Paperwhite 3 – choć niektórzy twierdzą, że tutaj jest nieco bardziej kontrastowy. W przeciwieństwie do tańszego krewnego jest tu również podświetlenie, które dostosowuje się do jasności otoczenia – choć akurat Smuggler twierdzi, że to jedynie nic nieznaczący bajer, który dodatkowo nie zawsze działa tak, jak powinien. Nie zmienia to jednak faktu, że Kindle Voyage jest obecnie najlepszym pod względem możliwości i wygody czytnikiem Amazonu – ogólnie rzecz ujmując, to najwyższa półka. Aha, jeszcze jedna uwaga – zarówno Paperwhite 3, jak i Voyage są dostępne w wersji z modemami 3G, ale oczywiście za dodatkową, niemałą dopłatą.

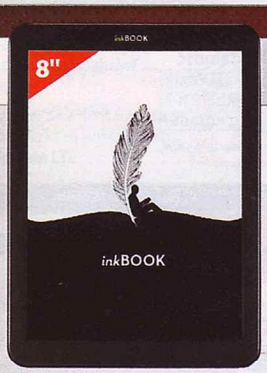
PODSUMOWANIE

+ ciśnieniowe przyciski • wydajna bateria • wyśmienity ekran

– wysoka cena

OCENA **8**

3. miejsce Midia inkBook 8



Cena: 850 zł | Dostarczył: Arta Tech
www.artatech.pl

PARAMETRY • **Ekran:** 8 cali, dotykowy, 1024 x 768, Pearl (160 ppi) z podświetleniem, 16 odcieni szarości • **Pamięć:** 8 GB flash • **Komunikacja:** Wi-Fi 802.11 b/g/n • **Bateria:** 2800 mAh, ok. 15 godzin działania • **Obsługiwane formaty:** EPUB i PDF (z funkcją reflow) z Adobe DRM (ADEPT), MOBI (bez DRM), TXT, FB2, HTML, RTF • **Inne:** wyświetlanie komiksów w CBR i CBZ, system operacyjny Android 4.2.2 • **Wymiary:** 198 x 144 x 9 mm • **Waga:** 260 g

W porównaniu do sześciocalowej na ogół konkurencji jest o wiele wygodniejszy za sprawą **dużego ekranu, który ma aż osiem cali**. Niestety, za rozmiarami nie idzie odpowiednio wysokie zagęszczenie pikseli, bo rozdzielczość to jedynie 1024 x 768. Jeśli to wam jednak nie przeszkadza, inkBook 8 ucieszy wszechstronnością: można na nim nie tylko czytać książki, co oczywiste, ale i **słuchać audiobooków czy muzyki**. Pozytywnym zaskoczeniem jest **wsparcie dla formatów CBR i CBZ, które są typowe dla komiksów** – tu jednak nie wszystko będzie dobrze wyglądać ze względu na brak koloru. Ale np. do czarno-białej mangi urządzenie nadaje się już dobrze. Pracuje pod kontrolą systemu Android, co przekłada się na zauważalnie krótszy w stosunku do konkurencji czas pracy na baterii. Producent deklaruje kilka tygodni – ale to przy założeniu, że czytamy pół godziny dziennie bez podświetlenia. Praktyka pokazuje, że inkBook 8 wytrzymuje maks. 15 godzin ciągłej lektury. Niby mało, ale jeśli szukacie dużego ekranu – to może być strzał w dziesiątkę.

PODSUMOWANIE

+ duża przekątna ekranu • prócz książek ogarnia audio • można czytać komiksy • dużo pamięci do dyspozycji

– niewielka gęstość pikseli

OCENA **7+**

4. miejsce Midia inkBook Onyx

Cena: 530 zł | Dostarczył: Arta Tech
www.artatech.pl

PARAMETRY • **Ekran:** 6 cali, 1024 x 768, Carta z podświetleniem, multitouch • **Pamięć:** 8 GB flash (5 GB dostępne dla użytkownika) + microSDHC (do 32 GB) • **Komunikacja:** Wi-Fi 802.11b/g/n, micro-USB • **Bateria:** 2000 mAh, ok. 15 h działania • **Obsługiwane formaty:** ePub, PDF (reflow) z Adobe DRM (Adept), Mobi (bez DRM), FB2, txt, HTML, rtf, CHM • **Inne:** fizyczne przyciski sterujące, system operacyjny Android 4.2.2 • **Wymiary:** 159 x 117 x 7 mm • **Waga:** 200 g

Czytnik ciekawy głównie ze względu na dobry ekran. Jest dotykowy, o przekątnej sześciu cali i rozdzielczości 1024 x 768, co daje zagęszczenie pikseli na poziomie 212 ppi – a to wynik przyzwoity. W użyciu sprawuje się dobrze: niekiedy tylko daje o sobie znać ghosting, ale raz, że nie jest to częste, dwa – zawsze można odświeżyć stronę dedykowanym przyciskiem. Dobre wrażenie robi też fakt, że w przypadku Onyksa nie jesteśmy skazani na obsługę wyłącznie dotykiem, bo **czytnik ma również fizyczne przyciski na krawędziach obudowy**. Najpoważniejszą wadą tego sprzętu jest bateria: czytnik działa pod kontrolą Androida, co skutkuje żywotnością na poziomie maksymalnie kilkunastu godzin. Niby w zamian dostajemy możliwość instalowania aplikacji, ja jednak wolałbym w przypadku e-czytnika większą żywotność.

PODSUMOWANIE

+ dobrej jakości ekran z podświetleniem • dotyk i fizyczne przyciski • wiele fontów do wyboru

– obudowa łatwo się brudzi • krótki czas działania baterii

OCENA **7**

KOLOROWY E-PAPIER

Fani komiksów od dawna przebierają nogami, by dorwać się do czytników e-booków, które będą sobie radziły z kolorami. Choć pierwsze tego typu konstrukcje zostały zaprezentowane na targach sprzętu elektronicznego już lata temu, to sensownych modeli wciąż w sprzedaży nie ma. Przyczyn tego stanu rzeczy należy upatrywać w problemach z wyświetlaczem. O ile monochromatyczny e-papier nie jest tak trudny i kosztowny w produkcji, o tyle kolor sprawia wciąż bardzo duże problemy. Jeden z pierwszych powszechnie dostępnych kolorowych czytników, JetBook Color, miał ekran o przekątnej 10 cali i rozdzielczości 1600 x 1200. Problem jednak w tym, że dotyczyło to tylko czerni – kolory wyświetlały się w zaledwie 800 x 600. A przecież powierzchnia tego urządzenia była w porównaniu do zaprezentowanych wyżej o wiele większa. Nie liczcie więc na to, że przeczekacie czerń i biel, a kolorowe czytniki są tuż za progiem. Zresztą nawet jeśli się pojawią, to będą kosztować fortunę – wymieniony JetBook, choć nie zachwycał, był wyceniony w przeliczeniu na ok. 2 tys. złotych.

Ceny na podstawie ofert w sieci w dniu wysłania magazynu do druku.

Ravcore Cyclone

Cena: 130 zł | Dostarczył: Ravcore | www.ravcore.com

PARAMETRY • **Liczba przycisków:** 7 (w tym programowalnych: 7) plus rolka • **Długość kabla:** 1,8 m • **Rodzaj sensora:** laserowy, Avago 9800, maksymalnie 8200 dpi • **Częstotliwość aktualizacji:** do 1000 Hz • **Sposób podłączenia:** USB • **Inne:** podświetlenie RGB, makra • **Wymiary:** 134 x 78 x 38 mm • **Waga:** 171 g

Sensor użyty w tym przypadku to Avago 9800, który na ogół można spotkać w o wiele droższych modelach.

Klawisze możemy konfigurować, co przydaje się szczególnie w przypadku trzech bocznych, obsługiwanych kciukiem.

Z każdym kolejnym urządzeniem przekonuję się do tego, że Ravcore to fajna marka. Tutaj za 130 zł, co jest ceną atrakcyjną (wiele myszy z tym sensorem kosztuje dwa razy tyle), dostajemy gryzonia, który **jest wprost stworzony dla ludzi z nieco większymi dłońmi i lubiących czuć ciężar urządzenia**. Świetnie leży w łapie: lewa ścianka obudowy opada pod niewielkim skosem i wraz z podstawką u dołu tworzy idealne miejsce na kciuk – nie jest co prawda wyłożony żadnym porowatym materiałem, ale dzięki wyprofilowaniu chwyt i tak jest bardzo pewny. Również prawa strona jest wygodnie ścięta w miejscu, gdzie spoczywa dłoń. Dobrze zaprojektowana obudowa to duża zaleta tego sprzętu.

Wizualnie też nie jest źle. Podświetlenie urządzenia da się regulować, dobierając jego intensywność, barwę z palety RGB, a także prędkość pulsowania. Konkurencja ma nierzadko więcej opcji, ale tego rodzaju ozdobniki nie mają akurat większego znaczenia.

O wiele bardziej przydatna jest opcja dowolnego obłożenia każdego z siedmiu klawiszy myszy. Możemy również zdecydować się na całkiem rozbudowane makra oraz ustawić parametry związane z ruchem wskaźnika oraz akceleracją. Dzięki temu, że tę ostatnią można wyłączyć, a także dzięki zastosowanemu sensorowi mysz jest precyzyjna – z przyjemnością grałem w Counter-Strike'a i inne strzelanki. Co ważne, mysz podczas testów nie miała żadnych problemów z różnego typu podłożami – nawet nieregularnymi czy bardziej zniszczonymi, co w przypadku modeli z sensorem optycznym, jak choćby przedstawionego poniżej Nateca GX75, nie zawsze jest takie oczywiste.

Cyclone to taki wół roboczy. Konstrukcja sprawia wrażenie pewnej (miałem ją dwa tygodnie, więc o żywotności trudno się wypowiadać), soft zaś wystarcza. Oprawa graficzna tego ostatniego jest trochę kiczowata, ale że oprogramowanie działa bez problemu, to pewna jego „cepeliada" nie przeszkadza. ■ **A. Mair**

Sprzęt fajny, soft kiczowaty – złośliwie można rzec, że Ravcore trzyma swój poziom.

PODSUMOWANIE

➕ **wygodna • nieźle wygląda • dobry sensor • atrakcyjna cena**

➖ **kiczowata oprawa softu • do pełni szczęścia brakuje regulacji wagi**

OCENA 8+

Natec Genesis GX75

Cena: 140 zł | Dostarczył: Natec | genesis-zone.com/pl

PARAMETRY • **Liczba przycisków:** 6 (w tym programowalnych: 6) plus rolka • **Długość kabla:** 2 m • **Rodzaj sensora:** optyczny PMW3310, maksymalnie 7200 dpi • **Częstotliwość aktualizacji:** 1000 Hz • **Sposób podłączenia:** USB • **Inne:** regulacja podświetlenia, regulacja DPI, makra • **Wymiary:** 120 x 73 x 45 mm • **Waga:** 149 g

Model zdecydowanie dla fanów strzelania. Użyty w nim sensor to uważany za jeden z najlepszych na rynku optyczny PMW3310, który zachwyca precyzją – pod warunkiem, że macie dobrą podkładkę. W moim przypadku na mocno sfatygowanej Roccat Hiro pracował tak sobie, ale jej wymiana na mniej zniszczony egzemplarz sprawiła, że grało się cudnie, więc nie traktowałbym tego jako wady. Warto jednak o tym pamiętać, tym bardziej że SteelSeries Rival, który ma taki sam sensor, podobnych problemów nie robił.

Ale mysz to nie tylko sensor, ale i obudowa – a tu jest bardzo dobrze. **Model świetnie leży w dłoni**, boki są wyłożone małymi trójkącikami, nie ma więc mowy o wyślizgiwaniu się gryzonia. Wygląda estetycznie: gustowne podświetlenie (regulowane w ograniczonym zakresie) dobrze pasuje do oblewającego tył myszy metalu. Całość prezentuje się wyśmienicie. Klika się przyjemnie – klawisze reagują bardzo szybko, producent zaś chwali się użyciem przełączników Omron i deklaruje żywotność na poziomie 10 mln kliknięć. Natec Genesis GX75 **to mysz jak najbardziej godna polecenia, również ze względu na cenę** – miejcie jednak na uwadze, że może być kapryśna w stosunku do podkładki. ■ **J.Lo**

PODSUMOWANIE

➕ **świetny sensor • wygodna • gustowny wygląd • szybkie przełączniki**

➖ **w moim przypadku okazała się kapryśna, jeśli chodzi o podkładkę**

OCENA 8+

Razer Wildcat

Cena: 600 zł | Dostarczył: Razer | www.razerzone.com

PARAMETRY • **Kompatybilność:** PC, XBO • **Liczba przycisków:** 14 (w tym programowalnych: 14) • **Gałki analogowe:** 2 • **D-pad:** 1 • **Długość kabla:** 2 m • **Sposób podłączenia:** USB • **Wibracja:** tak • **Inne:** dwie pary dodatkowych przycisków, panel przycisków audio, port słuchawkowy • **Wymiary:** 156 x 106 x 66 mm • **Waga:** 260 g

Microsoft Xbox Elite Wireless Controller – najlepszy, ale i najdroższy pad do XBO – ma wreszcie konkurenta. Jest nim równie drogi gamingowy Razer Wildcat i... **naprawdę nie rozumiem, czemu miałbym wydać sześć stów właśnie na niego, a nie Elite'a.** Pewnie, jest precyzyjny, ma dwie pary dodatkowych przycisków, kabel 2 m w oplocie, jacka do słuchawek i nawet panel przycisków audio pozwalających np. wyciszyć dźwięk, ale nie sprawia epickiego wrażenia Xbox Elite Wireless. Razer Wildcat przy tym jest wyłącznie przewodowy i choć stał się dzięki temu lżejszy – brak baterii – to gracz traci przez to swobodę ruchów (choćby opcji rzucenia padem o ścianę). Przaśny zdaje mi się też pakiet gumowych oklein – tak rączek, jak grzybków – do samodzielnego montażu dla tych, którzy wolą pewniejszy chwyt (ostrzegam, że klej działa raz). W trakcie testów denerwował mnie także bardzo niski skok przycisków ABXY, jak również te dodatkowe przyciski pod padem, przez które nie sposób go ułożyć sobie na kolanie (na szczęście w pudełku jest śrubokręt umożliwiający pozbycie się ich). Koniec końców Razer Wildcat chwalony będzie pewnie tylko przez pro gamerów, którzy w ramach umowy sponsorskiej dostaną go za darmo. W obecnej cenie to absurd. ■ **g.**

PODSUMOWANIE

➕ **kabel w oplocie • gniazdo jacka**

➖ **cena, cena, cena • niski skok przycisków ABXY • denerwujące dodatkowe przyciski • wyłącznie przewodowy • opcjonalne gumowe okleiny • Wireless Elite jest lepszy**

OCENA 3

Ceny na podstawie ofert w sieci w dniu wysłania magazynu do druku.

AOC C3583FQ

Cena: 3700 zł | Dostarczył: AOC | aoc-europe.com/pl

PARAMETRY • **Przekątna:** 35 cali • **Rozdzielczość:** 2560 x 1080 • **Matryca:** AMVA, matowa, podświetlanie LED, promień krzywizny 2000R, odświeżanie 160 Hz • **Kontrast:** 2000:1 typowy, 50 000 000:1 dynamiczny • **Czas reakcji:** 4 ms • **Złącza:** D-Sub, DVI-D, 2 x HDMI, 2 x DVI • **Zużycie energii (maks./min.):** 60/0,5 W • **Inne:** zgodny z FreeSync, technologia Flicker Free, wejście audio, wyjście słuchawkowe, wbudowane głośniki 2 x 5 W • **Wymiary:** 84,4 x 45,8 x 21,4 cm • **Waga:** 11,6 kg

Mimo wszystko to najlepsza gamingowa ultrapanorama na rynku.

CD-ACTION POWER!

Niewiele jest tak bezkompromisowych monitorów dla graczy: ogromna przekątna, ultrapanoramiczne proporcje, spora krzywizna ekranu i częstotliwość odświeżania pozostawiająca w tyle większość konkurencji. **AOC jest wśród podobnych mu najlepszą w tej chwili propozycją ze względu na jakość wyświetlanego obrazu**. Zgodnie z wynikami naszych testów matryca tu zastosowana zapewnia odwzorowanie barw na poziomie przewyższającym osiągi większości typowych IPS-ów na rynku. Tu jest bardzo dobrze, choć w konfiguracji mogą przeszkadzać niedociągnięcia, jeśli chodzi o dostępne w ustawieniach standardowe schematy barw – żaden nie zbliża się do optymalnej temperatury 6500K na mniej niż 600K. Podobnie jest z kontrastem, którego nie da się ustawić optymalnie. Nie zmienia to jednak faktu, że matryca daje radę i pozostawia w tyle konstrukcje konkurencji.

Skoro już techniczne kwestie mamy za sobą, przejdźmy do grania. Co tu dużo mówić – można się utopić w świecie dowolnej gry, która robi użytek z proporcji 21:9. Sprawiają one, że widzimy więcej, krzywizna zaś dorzuca do tego jeszcze głębsze wrażenie uczestnictwa w akcji. Obraz jest przy tym ostry: monitor odświeża go z częstotliwością nawet 160 Hz (co trzeba sobie, nawiasem mówiąc, włączyć w ustawieniach wyświetlania, bo standard to setka mniej). Kolejny bardzo duży plus.

Do zalet należy również zaliczyć wzornictwo. Ramka to błyszczący plastik, stopka z kolei jest wykonana z materiału wyglądającego jak szczotkowane aluminium. Wygląda to tym lepiej, że właśnie na nóżce mamy dotykowy panel do obsługi sprzętu, a z drugiej jej strony – wszystkie gniazda. Tu też plus, bo dostajemy komplet najbardziej przydatnych wejść, dzięki czemu można podłączyć nawet do sześciu urządzeń jednocześnie.

Wychwaliłem, to pora wybatożyć. C3583FQ ma **fatalnej jakości wbudowane głośniki** – zapomnicie nawet o ich okazjonalnym wykorzystywaniu do czegokolwiek poza systemowymi piknięciami, bo uszy wam zwiędną. Grają nieczysto, dźwięk jest niezrównoważony. Monitor jest przeznaczony dla graczy – co w tym przypadku przekłada się na to, że **średniawo nadaje się do pracy**. Przy takiej przekątnej piksele już kłują w oczy i jeśli zamierzacie na nim pracować, trzeba się do tego po prostu przyzwyczaić. No i na koniec kwestie ekonomii – sprzęt jest cholernie drogi, a fakt, że mimo wszystko tańszy od podobnej konkurencji, niewiele tu zmienia. Tym niemniej, jak kogoś stać i kupi go do grania, będzie bardzo zadowolony, bo obecnie to najlepszy na rynku wyświetlacz tej klasy. ■ **A. Grande**

PODSUMOWANIE

+ świetna jakość obrazu • niezłe wzornictwo • bardzo dużo gniazd • duża krzywizna ekranu • cudne wrażenia z grania

− standardowe schematy barw są do bani • do pracy kupiłbym coś innego • fatalne wbudowane głośniki • to bardzo droga zabawka

OCENA **7**

SteelSeries Stratus XL

Cena: 230 zł | Dostarczył: SteelSeries | www.steelseries.com

PARAMETRY • **Kompatybilność:** PC, Android • **Liczba przycisków:** 12 + Home oraz Bluetooth i baterii (w tym programowalnych: 0) • **Gałki analogowe:** 2 • **D-pad:** 1 • **Długość kabla:** nie dotyczy • **Sposób podłączenia:** Bluetooth • **Wibracja:** nie • **Inne:** zasilanie – 2 baterie AA, programowa zmiana czułości analogów oraz martwych stref analogów i spustów, wskaźnik naładowania baterii • **Wymiary:** 150 x 115 x 58 mm • **Waga:** 288 g

SteelSeries uparło się, że zrobi dobry pad do urządzeń mobilnych i ciągle, z różnym skutkiem, próbuje. Stratus XL to sprzęt, który łączy się z systemami Windows i Android za pomocą Bluetootha, co w przypadku pecetów wiąże się na ogół z dodatkowym kosztem – ok. 30 zł za adapter USB, którego w zestawie nie ma. Fajną sprawą jest, że pad jest konfigurowalny z poziomu komputera i softu SteelSeries Engine 3 – możemy sobie zmienić czułość analogów niezależnie w każdej osi czy ustawić martwe strefy. Te ostatnie możemy dostosować również w przypadku triggerów.

Jeśli chodzi o kształt, to jest to trochę taka hybryda rozwiązań stosowanych przez Sony i Microsoft. O ile spusty i bumpery przypominają bardziej to, co znamy z Xboksa, o tyle gały ułożone są w jednej linii jak w PlayStation. **Pad jest średnio wygodny**: jak na mój gust jest nieco zbyt mały i zwęża się ku górze, przez co palce wskazujące zbyt głęboko obejmują triggery i dostęp do bumperów jest utrudniony. Da się jednak do tego przyzwyczaić. Podejrzewam też, że dla kogoś o mniejszych dłoniach może okazać się wygodniejszy. Wedle deklaracji producenta baterie wystarczą na ponad 40 godzin grania – żywotność na pewno wzrasta przez brak wibracji. Mnie to ostatnie nie przeszkadza, ale dla niektórych może być kolejną wadą. ■ **D. Lovato**

Czekam na Stratusa XXL – ten jest dla mnie za mały.

PODSUMOWANIE

+ regulacja czułości i martwych stref analogów oraz martwych stref triggerów • działa z Androidem i Windowsem • długi czas pracy na baterii

− jak dla mnie – zbyt mały, co pociąga za sobą kłopoty z dostępem do bumperów • brak wibracji • jak ktoś nie lubi: rozkład analogów z padów Sony • brak adaptera USB w zestawie

OCENA **7**

Samsung S29E790C

Cena: 2000 zł | Dostarczył: Samsung | www.samsung.com/pl

PARAMETRY • **Przekątna:** 29 cali • **Rozdzielczość:** 2560 x 1080 • **Matryca:** VA, matowa, podświetlanie LED, promień krzywizny 3000R, odświeżanie 60 Hz • **Kontrast:** 3000:1 typowy, dynamiczny – brak danych • **Czas reakcji:** 4 ms • **Złącza:** 2 x HDMI, DisplayPort • **Zużycie energii (maks./min.):** 50/0,5 W • **Inne:** wyjście audio, wbudowane głośniki 2 x 7 W, FlickerFree, PiP, PbP, tryby do czytania i grania • **Wymiary:** 700 x 524 x 263 mm • **Waga:** 7,2 kg

Zakrzywione ekrany zaczynają powoli schodzić na pułap cenowy dostępny zwykłym śmiertelnikom. Na razie jeden z tych zwiastunów dobrej ceny ma 29 cali na matrycy VA, która jednak **nie zachwyca odwzorowaniem barw**. Monitor w testach wypada gorzej niż większość typowych IPS-ów. Na pocieszenie warto dodać, że temperatura barw – jeśli zdecydujemy się skorzystać z normalnego profilu – to optymalne 6500K. **Do grania jednak sprzęt się jak najbardziej nadaje.** Czas reakcji matrycy na poziomie 4 ms sprawia, że smużenia nie widać, a urządzenie wśród wielu ułatwiających życie bajerów (brak migotania, tryb czytania czy możliwość wyświetlania obrazów z różnych źródeł) ma również tryb przeznaczony do gry, który dynamicznie rozświetla zbyt ciemne rejony ekranu.

Pochwalić trzeba estetykę i ergonomię – monitor fajnie wygląda i jest ustawny przez wzgląd na regulowaną wysokość i wychylenie. Czy kupić? Jeśli zależy wam bardzo na zakrzywionym ekranie, to jest to sprzęt warty uwagi. Równocześnie jednak musicie mieć świadomość, że za tę cenę można kupić recenzowany w poprzednim numerze model, którego ekran co prawda jest płaski jak blat biurka, ale za to ma większą przekątną i lepiej oddaje kolory. ■ **J.Lo**

Krzywizna ekranu zauważalnie podbija cenę monitora.

PODSUMOWANIE

+ zakrzywiony ekran sprawia, że świetnie się gra • sporo dodatkowych trybów i ułatwiających życie bajerów

− takie sobie odwzorowanie barw • za tę cenę można mieć ultrapanoramę 34 cale

OCENA **7+**

MSI GE62 6QE

Cena: 4650 zł | Dostarczył: MSI | pl.msi.pl

PARAMETRY • **Procesor:** Intel Core i7-6700HQ, 2,6 GHz (3,5 GHz Turbo) • **Grafika:** GeForce GTX 960M, Intel HD 530 • **Ekran:** IPS, 15,4 cala, 1920 x 1080, matowy • **Pamięć:** 8 GB RAM, 128 GB SSD + 1 TB HDD • **Komunikacja:** 3 x USB 3.0, 1 x USB 3.1, HDMI, mini-DP, gniazda audio (4 x mini-jack), Gigabit LAN, Wi-Fi ac, Bluetooth 4.1 • **Napęd optyczny:** nagrywarka DVD • **Bateria:** brak danych • **Inne:** podświetlana klawiatura, kamerka 0,9 Mpix, głośniki 2.1 • **Wymiary:** 38,2 x 25,5 x 3,3 cm • **Waga:** 2,7 kg

PC ACTION POWER!

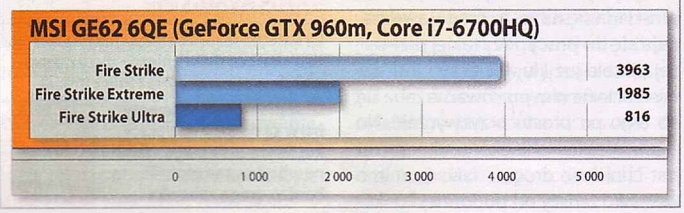
Notebook na lata, nie tylko do grania.

Połączenie procesora Core i7 z kartą graficzną GeForce GTX 960M jest w notebookach stworzonych do grania bardzo popularne, nie dziwi więc, że korzysta z niego także MSI. Po rozpakowaniu **pierwsza w oczy rzuca się jednak klawiatura. Firmuje ją SteelSeries i... rządzi.** Sprawia wrażenie bardzo solidnej, podczas eksterminacji niemiłuchów nie ugina się, a do tego klawisze działają w bardzo przyjemny sposób, gdy wykorzystywana jest do pisania tekstów. Jedyny problem to zmieniony układ: klawisz Windows powędrował na prawo od spacji, a ją samą skrócono, by zrobić miejsce na dodatkowy „\". Przydatnym bonusem jest podświetlanie, które sprawdza się nie tylko w nocy.

Kolejny gamingowy komponent to karta sieciowa Killer Gaming LAN. Sprawuje się podobnie jak układy Intela, co oznacza tyle, że co lagi, to nie ona. Nie tylko w grach przydają się natomiast ekran Full HD oraz system audio. Wbudowany wzmacniacz docenią zwłaszcza posiadacze co lepszych słuchawek, które na słabszym sprzęcie nie rozwiną skrzydeł. Bardzo dobrym rozwiązaniem jest złącze M.2, pozwalające na korzystanie z bardzo wydajnych SSD jako uzupełnienie zwykłych HDD na złączu SATA. Kolejny plus to system chłodzenia. Można zeń wymusić maksymalne obroty, na których staje się męczący (za to procesor i karta graficzna działają z nieco wyższymi zegarami, choć w większości zastosowań różnica nie jest warta hałasu), ale standardowo nie rzuca się w uszy. Nie można narzekać również na złącza, wśród których są trzy w standardzie USB 3.0, a nawet jedno 3.1 z gniazdem typu C.

Wady? Poza **nieco wyższą niż u konkurentów ceną** przyczepić można się do akumulatora. Nie da się go wymienić bez rozkręcania obudowy (ale to już powoli standard), a co gorsza, wyczerpuje się w bardzo szybkim tempie – trzy godziny oglądania filmów to wynik, którym raczej trudno się chwalić, podobnie jak cztery godziny korzystania z netu czy niecała godzina grania. Ogólnie jednak GE62 sprawia bardzo dobre wrażenie. ■AI

TEST WYDAJNOŚCI W 3DMARKU



TESTY

PODSUMOWANIE

+ dobra wydajność • wydajny system chłodzenia • gamingowa, podświetlana klawiatura • bogaty zestaw złączy • dobry ekran Full HD • dobry dźwięk • miejsce na SSD M.2

− baterii, dysku ani RAM-u nie wymieni się bez rozkręcania obudowy • słaby czas pracy na baterii

OCENA 8

Netgear Nighthawk X8 AC5300 (R8500)

Cena: 2000 zł | Dostarczył: Netgear | www.netgear.pl

PARAMETRY • **Wbudowany modem:** brak • **Złącza:** 1 x WAN (RJ45), 6 x LAN (RJ45), 10/100/1000 Mbps • **Wi-Fi:** b/g/n/ac, do 1000 Mbps + do 2166 Mbps + do 2166 Mbps (MU-MIMO) • **Zabezpieczenia:** firewall z QoS i kontrolą rodzicielską, szyfrowanie WEP, WPA, WPA2, WPS, obsługa VPN • **Antena:** 4 zewnętrzne, 4 wbudowane • **Inne:** gniazda 1 x USB 3.0 i 1 x USB 2.0 z możliwością udostępniania drukarki lub dysku USB (także przez internet), zgodność z DLNA, zgodny z IPv6 • **Wymiary:** 31,6 x 26,4 x 6,1 cm • **Waga:** 1,7 kg

PC ACTION POWER!

Najnowszy router Netgeara szacunek wzbudza już wielkością i wagą – na rynku są mniejsze i lżejsze notebooki! Mimo że to **najbardziej zaawansowany sprzęt Netgeara przeznaczony do użytku domowego** – i to z naciskiem na graczy – wygląda dość zwyczajnie. W zasadzie w oczy rzucają się tylko dyskretne niebieskie diody na czubkach anten (można je wyłączyć), które mają podkreślać fakt, że wbudowano w nie wzmacniacze mające eliminować zakłócenia. Żeby nie było – w sumie w X8 anten jest osiem, bo dochodzą jeszcze cztery wewnętrzne. Absurd? Dzięki temu **jest w stanie zapewnić przez Wi-Fi transfery przekraczające 5 Gbps!** Oczywiście mówimy o osiągach w idealnych warunkach, do tego przy wykorzystaniu wszystkich trzech pasm, czego pojedyncze urządzenie nie zrobi. Ale dla jednego kupno Nighthawka X8 to co najmniej rozrzutność.

W tym routerze jest wszystko, co być powinno. Chcesz udostępnić dane w sieci lokalnej? Są dwa złącza USB, a transfery przez USB 3.0 sięgają 60 MB/s przy odczycie i 40 MB/s przy zapisie, czyli odpowiadają dobrym NAS-om. X8 może też robić za serwer DLNA, a jeśli zechcesz, do danych będziesz się mógł dostać nawet przez internet, choć to potencjalnie zmniejsza ich bezpieczeństwo. Grasz i wolałbyś, by działania reszty domowników nie powodowały lagów? **Wbudowany QoS sam rozpozna dane gier i ustawi im wyższy priorytet** (lista jest stale aktualizowana), a jeśli zechcesz, będziesz mógł także zmienić priorytety poszczególnym urządzeniom. Potrzebujesz kontroli rodzicielskiej? Można użyć gotowych list, pogrupowanych w kilka zestawów, lub dodać własne reguły. Sprzęt jest zgodny z IPv6, pozwala korzystać z VPN-ów, monitorować transfery, a nawet połączyć dwa z portów LAN w jeden. Przez parę tygodni testów w redakcji ani razu nie zdarzyło mu się zawiesić, a co nie mniej ważne, jeszcze nie mieliśmy urządzenia zapewniającego równie dobre pokrycie sygnałem. Nawet za dwiema ścianami i dwiema windami można było w pełni wykorzystać parametry naszego łącza.

Do ideału brakuje, poza racjonalną ceną (choć ta jest i tak lepsza niż porównywalnej konkurencji), niższego poboru prądu w spoczynku. To, że przy aktywnym korzystaniu X8 zużywa około 30 W, to nic wielkiego, ale 20 W w nocy to dużo. Nie miałbym także za złe, gdyby soft wyglądał nowocześniej niż strony WWW sprzed 10 lat. I choć w warunkach czysto domowych X8 wydaje się obecnie aż za dobry, jeśli szukasz bezkompromisowej wydajności, to najlepsze tego typu urządzenie, jakie mieliśmy w redakcji. ■AI

PODSUMOWANIE

+ bardzo wysokie transfery • świetny zasięg • 6 gigabitowych gniazd LAN • wydajne udostępnianie danych z dysków • automatyczny QoS • i kontrola rodzicielska • bardzo duże możliwości konfiguracji

− absurdalna cena • staro wyglądający soft • dość duże zużycie energii

OCENA 5

Ceny na podstawie ofert w sieci w dniu wysłania magazynu do druku.

Kim byli **bohaterowie** antykomunistycznego **powstania?**

świat wiedzy 2/2016 (KWIECIEŃ–MAJ)
INDEX 405266, ISSN 2392-1072 CENA 6,99 ZŁ W TYM 8% VAT
9 772392 107605 02

HISTORIA

EXTRA PLAKAT

ŻOŁNIERZE WYKLĘCI

ŻYCIE I KREW

Brawurowe akcje i walka o przetrwanie

WŁAD PALOWNIK

PRAWDZIWA HISTORIA DRAKULI

GANG MAGIKÓW

WIELKIE OSZUSTWA II WOJNY ŚWIATOWEJ

30. ROCZNICA KATASTROFY

CZARNOBYL: REAKTYWACJA

CAŁUN TURYŃSKI

CUD CZY FAŁSZERSTWO?

KU KLUX KLAN

BIAŁA ŚMIERĆ

Najlepszy magazyn historyczny

Już w sprzedaży za jedyne 6,99 zł

Logitech G633

Cena: 570 zł | Dostarczył: Logitech | www.logitech.pl

PARAMETRY • **Przenoszone częstotliwości:** 20 Hz – 20 kHz • **Przetworniki:** dynamiczne, 40 mm • **Długość kabla:** 3 m (USB), 1,5 m (mini-jack) 2 w 1 • **Sposób podłączenia:** USB i/lub mini-jack 2 w 1 • **Wbudowany mikrofon:** dwa, chowany w muszli oraz na kablu mini-jack) • **Inne:** na kablu mini-jack pilot z regulacją głośności, odłączaniem mikrofonu i przyciskiem odbierania rozmów, na lewej muszli przyciski G (4), regulacja głośności oraz wybór trybu pracy (PC/inne), oświetlenie LED • **Waga:** 350 g

Mimo istnienia zestawów wielogłośnikowych dźwięk przestrzenny w świecie graczy to domena przede wszystkim słuchawek. Efekt ten można uzyskać zarówno hardware'owo, montując w muszlach kilka przetworników, jak i software'owo. Ten drugi sposób pozwala na zastosowanie większych membran, co generalnie skutkuje lepszym odtwarzaniem muzyki, ale zazwyczaj wymaga zastosowania osobnej karty dźwiękowej na USB. Sumarycznie i tak wychodzi jednak taniej niż przy rozwiązaniu czysto sprzętowym, a dodatkowo pozwala także na lepsze dostosowanie efektu 3D do własnych preferencji – oczywiście o ile producent takie coś przewidzi.

W przypadku G633 nie ma się jednak co obawiać o przeoczenia. **Wygląda, jakby przy projektowaniu tych słuchawek inżynierowie Logitecha dostali polecenie: mają mieć wszystko.** I przy korzystaniu z USB tak właśnie jest. Nie chodzi o oświetlenie RGB (da się wyłączyć, a także zsynchronizować efekty z innymi urządzeniami Logitecha) ani o programowalne przyciski. Ważniejsze, że da się wybrać zarówno tryb stereo, jak i dwa przestrzenne: Dolby Surround Sound 7.1 lub DTS Headphone. W DSS da się zmienić pozycję wirtualnych głośników, a w DTS wybrać jedno z trzech środowisk i wielkość przestrzeni (dwa ustawienia). Bajer? Różnica jest wyraźnie słyszalna. Dolby jest bardziej analityczne, DTS z kolei cieplejszy, przyjemniejszy przy dłuższych posiedzeniach albo przy słuchaniu muzyki (ale do walki na śmierć i życie w CS:GO wybrałbym Dolby Surround). Oczywiście wszystko to można dostosować pod siebie przy pomocy korektora graficznego, a potem przełączać się między ustawieniami paroma kliknięciami myszy.

Oprócz kabla USB (długi i odłączany, ale niestety dość sztywny) w zestawie znajduje się mini-jack do urządzeń mobilnych i konsol. Oczywiście również on jest odłączany, a do tego bardzo elastyczny i w oplocie. Ba, ma też pilota z regulacją głośności, przyciskiem odbierania rozmów i przełącznikiem wyboru mikrofonu: bo można używać zarówno chowanego w muszli, jak i tego z pilota. W tym trybie jakość dźwięku jest nadal bardzo dobra, choć to już tylko zwykłe stereo bez możliwości wprowadzenia modyfikacji. Jeśli jednak przyjąć, że G633 to przede wszystkim sprzęt pecetowy, trudno się do czegokolwiek przyczepić. Nawet waga, według specyfikacji dość spora, w praktyce nie przeszkadza. Na początku dość trudno tylko na ślepo trafiać w przyciski G, ale to kwestia wyrobienia nawyków.

Zostaje więc **cena, w naszych realiach bardzo wysoka**. Świetne HyperX Cloud II też mają dźwięk 7.1 i bardzo dobrze grają, a kosztują 400 zł. Turtle Beach Z60 – podobnie. G633 są bardzo dobre, ale sam musisz sobie odpowiedzieć, czy warto dopłacić prawie 200 zł za lepszy mikrofon, większą uniwersalność, programowalne przyciski i podświetlenie LED.

■ Shitake

PODSUMOWANIE

+ do wyboru dwa systemy dźwięku 7.1 • soft z equalizerem • cztery programowalne przyciski • tryb USB i mini-jack • zgodność ze wszystkimi platformami • dwa mikrofony – a ten chowany jest jednym z najlepszych na rynku

− cena

OCENA 7+

Creative Sound BlasterX H5

Cena: 490 zł | Dostarczył: Creative | pl.soundblaster.com

PARAMETRY • **Przenoszone częstotliwości:** 20 Hz – 20 kHz • **Przetworniki:** dynamiczne, 50 mm • **Długość kabla:** 1,2 m + przedłużacz 1,2 m • **Sposób podłączenia:** mini-jack 2 w 1 lub 2 x mini-jack (przedłużacz) • **Wbudowany mikrofon:** tak, odłączany • **Inne:** pilot z regulacją głośności, odłączaniem mikrofonu i przyciskiem odbierania rozmów, opcjonalne oprogramowanie • **Waga:** 260 g

To najdroższe tradycyjne słuchawki w ofercie Creative, nie dziwi więc, że bardzo pozytywne wrażenie wywołuje już sam ich wygląd: nie licząc krwistoczerwonych X-ów na muszlach, prezentują się jak wysokiej klasy sprzęt Hi-Fi, a nie gamingowy odpust. Do tego dochodzą powszechne zastosowanie metalu (zarówno pokrytego czarną farbą, jak i szczotkowanego), odłączany mikrofon oraz krótki kabel z pilotem, który ułatwia używanie H5 ze smartfonami. Jedyny minus, jeśli chcesz z tych słuchawek korzystać w ruchu, to utrudnione prowadzenie rozmów, bo mikrofonu nie da się schować (chyba że w kieszeni). Ale nie tylko o smartfony się rozchodzi – H5 pasują także do konsol, choć w przypadku XBO może być potrzebna specjalna przejściówka, której brak w zestawie (nowe pady już jej nie wymagają).

Dołączono za to przejściówkę do peceta, zakończoną dwoma standardowymi mini-jackami. W tym wariancie kabel ma sumarycznie 2,4 m długości, a dodatkowe połączenie sprawia, że nie wyrwie się przez przypadek kabla z komputera ani z muszli (to najczęstsze fizyczne uszkodzenie słuchawek gamingowych).

Jakość dźwięku budzi uznanie niezależnie od tego, czy zależy ci na grach, filmach, czy muzyce. H5, wzorem innych high-endowych słuchawek, **są neutralne i świetnie sobie radzą bez względu na to, co przyjdzie im odtwarzać**. Problem może się jednak pojawić przy bardzo głośnym słuchaniu na słabszej karcie dźwiękowej, której w takich warunkach zaczyna brakować mocy. To skutkuje siadającym basem, ale w końcu przetworniki 50 mm swoje wymagania mają. Na porządnym sprzęcie problemów jednak nie ma, a H5 mogą stanowić wzór uniwersalności.

Pod tym względem równają się z HyperX Cloudami (w wielu krajach to obecnie najpopularniejsze gamingowe słuchawki z wyższej półki – i trudno się temu dziwić), ale Creative'y są przy dłuższym graniu nieco wygodniejsze. Do tego można do nich ściągnąć opcjonalne oprogramowanie, BlasterX Acoustic Engine Lite. Pozwala ono na regulację barwy dźwięku i ustawień dodatkowych (np. podbicie basów czy Crystalizer „naprawiający" MP3), ale w tej wersji można jedynie wybierać spośród gotowych ustawień, np. pod Wiedźmina 3 czy CS:GO. Co ważne, działa niezależnie od oprogramowania karty dźwiękowej.

Problemem jest jednak cena. Prawie 500 złotych za słuchawki bez dodatkowej karty dźwiękowej to sporo. Dla zestawienia: Cloudy kosztują 300 zł, a w wersji z kartą USB 7.1 – 400 zł. A grają równie dobrze i są niemal równie wygodne. Jeśli jednak jesteś w stanie dopłacić za lepszą ergonomię, H5 na pewno nie zawiodą, a i wyglądają nieco lepiej.

■ Shitake

PODSUMOWANIE

+ świetne, ergonomiczne muszle • bardzo dobra jakość dźwięku • bardzo dobry odłączany mikrofon • świetna jakość wykonania • fajny wygląd • zgodność ze wszystkimi platformami • soft z equalizerem i trybem sniper

− wysoka cena • mikrofon nie chowa się w muszli

OCENA 7

Ceny na podstawie ofert w sieci w dniu wysłania magazynu do druku.

100% WIEDZY O KOMPUTERACH

FACHOWA POMOC W OBSŁUDZE KOMPUTERA

PRZYSTĘPNE PORADNIKI DO PROGRAMÓW

PRAKTYCZNE WSKAZÓWKI KROK PO KROKU

NAJWIĘKSZY MIESIĘCZNIK O KOMPUTERACH I SMARTFONACH

NOWY NUMER JUŻ W SPRZEDAŻY

TYLKO 6,99 ZŁ

5 2016
NR 5/2016 (189) MAJ (4.04–1.05.2016) INDEKS 359696

TYLKO U NAS – G DATA Total Protection 50
Kody promocyjne do najnowszej specjalnej wersji pakietu chroniącego komputer

największy magazyn o komputerach i nowych techno

PC Format

DOMOWY FOTOLAB

CrazyTalk 7 46
animuje twarze na zdjęciach, pozwala przygotować pliki wideo z dźwiękiem

PhotoDirector 6 40
ekspresowo poprawia niedoskonałości obrazów, usuwa zbędne obiekty z tła

PEŁNA WERSJA NA PŁYCIE

RABAT 86
30 ZŁ NA PRZEJAZDY Z mytaxi

TAXI ZE SMARTFONA
Jak korzystać z usługi i oszczędzić 30 zł

SERWER 74
5 GB Z WORDPRESSEM
cal.pl

BEZ LIMITU TRANSFERU
HOSTING ZA DARM
Miejsce na twoją WWW na WordPr

ELEKTRONICZNE PREZENTY
Pomysły na upominki urodzinowe, na Dzień Dziecka czy pierwszą komunię
▶ SMARTFONY ▶ KOMPUTERY ▶ KONSOLE 34

PODZESPOŁY GAMINGOWE
Dodatek w pliku PDF na p

pora
Jak sprawdzić sv
Analiza zasięgu domowej
Font dla dyslekty
Darmowa czcionka ułat
Jak założyć swó
Kurs PC Formatu dla st

TESTY
WYDAJNE LAPTOPY 16
Najlepsze notebooki dla graczy

OPASKI FITNESS 82
Urządzenia idealne na trening

ISSN 1640-7776

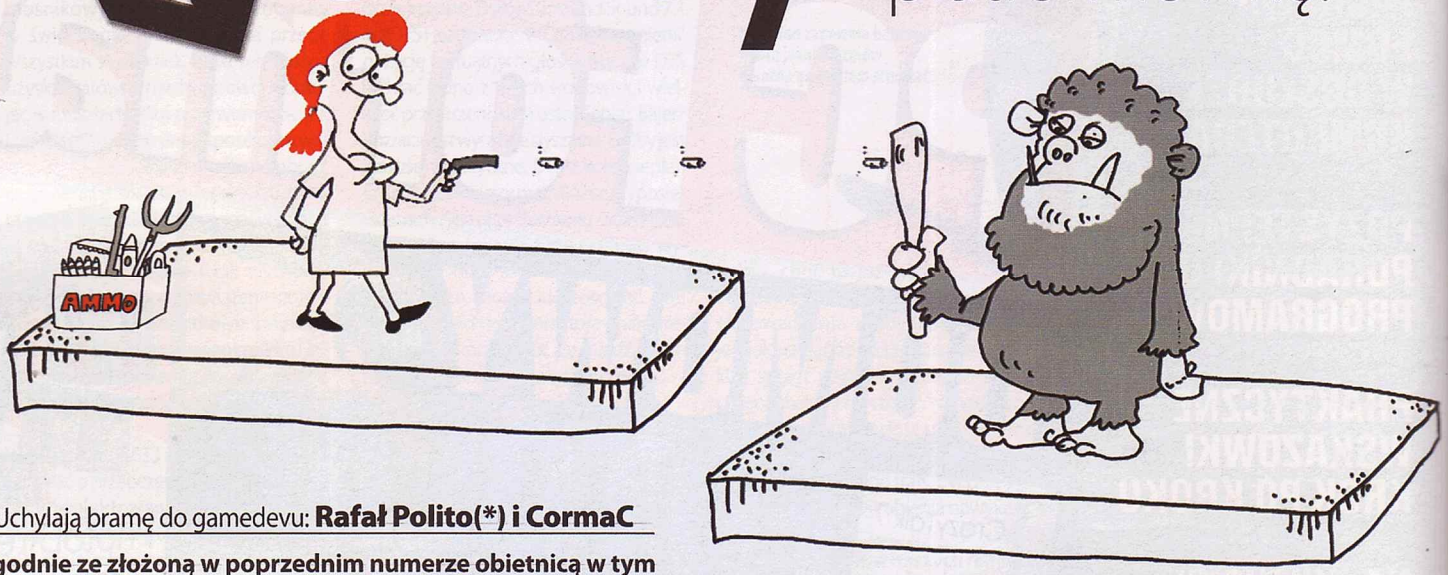
ZAAWANSOWANY PROGRAM DO ŁATWEJ MODYFIKACJI ZDJĘĆ

APLIKACJA DO ZABAWNEGO ANIMOWANIA FOTOGRAFII

Unity

Część 4

Robimy platformówkę!



Uchylają bramę do gamedevu: **Rafał Polito(*) i CormaC**

Zgodnie ze złożoną w poprzednim numerze obietnicą w tym odcinku rozbudujemy AI wroga, bohatera zaś nauczymy obracać się oraz strzelać w obu kierunkach. Unity w dłoń i do boju!

Na pierwszy ogień pójdą nowe umiejętności bohatera. Aby mógł on obracać się w lewo i prawo, będziemy zmieniać jego wektor wskazujący prawą stronę (zakładamy, że w waszych grach, podobnie jak w naszej, podąża się w tym kierunku), czyli pole **transform.right**. Jeśli będziemy chcieli obrócić bohatera w lewo, przypiszemy mu **Vector2.left**, jeśli natomiast zechcemy, by patrzył w prawo, użyjemy **Vector2.right**. Postać będziemy obracać w zależności od tego, jaką ma prędkość – ujemną (oznacza to, że idzie w lewo) czy dodatnią (idzie w prawo). W skrypcie **PlayerMovement** umieść w **if**ie kod sprawdzający prędkość poruszania się gracza (patrz: ramka „Skrypt PlayerMovement"):

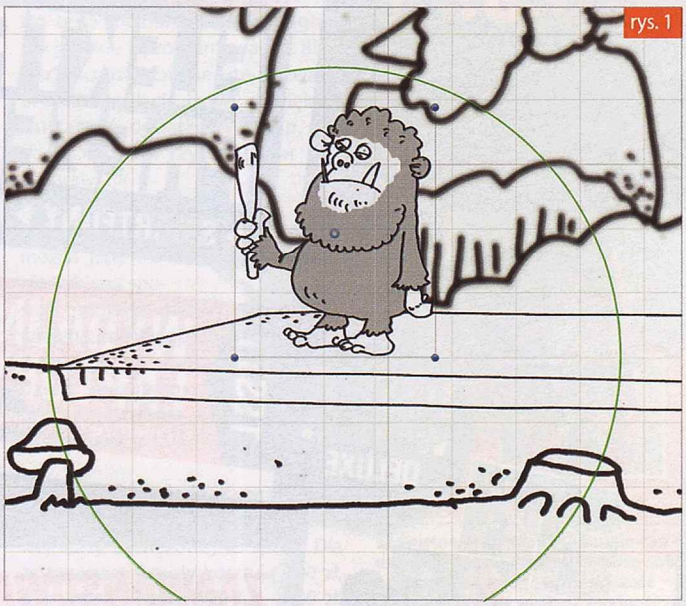
```
if (m_Rigidbody.velocity != Vector2.zero) {
    if (m_Rigidbody.velocity.x < 0) {
    transform.right = Vector2.left;
    } else {
    transform.right = Vector2.right;
    }
}
```

Bohater powinien już się obracać, ale niezależnie od tego, w którą stronę patrzy, i tak strzela w prawo. Aby to naprawić, trzeba w momencie tworzenia pocisku nadać mu odpowiedni kierunek. Zrobimy to w skrypcie **Bullet**, w metodzie **Start()**, mnożąc prędkość pocisku przez **transform.right.x**. Jeśli bohater będzie skierowany w lewo, x będzie równe -1, a gdy będzie obrócony w prawo, x wyniesie 1. Wartość ta zmienia się, ponieważ wraz z bohaterem obraca się przyklejony do niego spawn point pocisku, a to z niego pobieramy kierunek w momencie tworzenia pocisku metodą **Instantiate()** w skrypcie **Weapon**. W skrypcie **Bullet** zmodyfikować trzeba jedną linijkę następująco (patrz: ramka „Skrypt Bullet"):

```
m_Rigidbody.velocity = new Vector2(m_Speed * transform.right.x, 0);
```

Strzelanie we właściwym kierunku też mamy już z głowy. Możemy teraz skupić się na rozbudowie AI przeciwnika. W poprzedniej części sprawiliśmy, że podskakuje on w równych odstępach czasu. Nie jest to najmądrzejsze zachowanie, dlatego zmodyfikujemy je, ale najpierw musimy nauczyć wroga wykrywać obecność bohatera. Posłuży nam do tego collider pełniący funkcję triggera. Dodaj do przeciwnika **Circle Collider 2D** (**Add Component** -> **Physics 2D**) i w oknie **Inspector** zwiększ jego **Radius** (czyli zasięg) tak, by przeciwnik wykrywał bohatera z odległości, która ci odpowiada (gdy zmodyfikujesz tę wartość, zauważysz, że odpowiednio zmieniony zostanie okrąg reprezentujący ten collider w oknie **Scene** – rys. 1). Nie zapomnij zaznaczyć pola **Is Trigger**.

Przejdźmy do kodu. Otwórz skrypt **Enemy**. Część skryptu związaną z cyklicznymi podskokami możesz usunąć razem z polami **m_JumpCooldown** i **m_CurrentJumpTime**. Wprawmy teraz AI w ruch, by przeciwnik przemieszczał się między wyznaczonymi punktami i podążał za bohaterem, gdy go zobaczy. Najpierw należy stworzyć miejsca, między którymi AI będzie się przemieszczać. Dodaj na scenie nowy obiekt (skrót klawiszowy **Ctrl** + **Shift** + **N** lub górne menu -> **GameObject** -> **Create Empty**), nadaj mu nazwę **WayPoint**, dołącz etykietkę i podepnij do niego nowy skrypt o nazwie **WayPoint**. Następnie zrób z tego obiektu prefaba (czyli przeciągnij go z okna **Hierarchy** do okna **Project**). Otwórz skrypt **WayPoint** i dodaj w nim zmienną **m_WaitTime** o domyślnej wartości 3. Będzie ona określać, jak długo AI


rys. 1

Zielony okrąg (na obrazku pogrubiliśmy go, by był dobrze widoczny) wokół Wielkiej Stopy to Circle Collider 2D działający w naszej grze jako trigger. Można regulować jego wielkość, ustalając tym samym, z jakiej odległości przeciwnik „zauważy" bohatera. Środek tego okręgu znajduje się przy stopach wroga, bo właśnie tam ustawiliśmy pivot bitmapy we wbudowanym edytorze sprite'ów (patrz: rys. 2).

(*) Level designer we wrocławskim studiu Techland, członek ekipy, która stworzyła Dying Light.

ma przebywać w danym punkcie, zanim uda się do kolejnego (patrz: ramka „Skrypt WayPoint"):

```
public float m_WaitTime = 3;
```

Ustaw na mapie kilka waypointów, pomiędzy którymi ma poruszać się przeciwnik – istotne jest to, aby wszystkie były na jednej platformie (z przeskakiwaniem z jednej na drugą nasza sztuczna inteligencja obecnie sobie nie poradzi) oraz ich wysokość była ustawiona na wysokości stóp przeciwnika (możesz przekopiować współrzędną Y z komponentu **Transform** wroga). Dobrze byłoby, gdybyś we wbudowanym edytorze sprite'ów (patrz: poprzedni odcinek kursu) ustawił też pivot na dole bitmapy (**Pivot -> Bottom**, rys. 2). Pamiętaj, by potem na nowo ustawić collidery przeciwnika!

Żeby AI wiedziała, które punkty ma odwiedzać, trzeba dodać w skrypcie **Enemy** pole na listę waypointów. Do stworzenia takiej listy konieczne jest dołączenie do skryptu biblioteki **System.Collections.Generic** (patrz: ramka „Skrypt Enemy"):

```
using System.Collections.Generic;
```

Dodanie pola dla waypointów w postaci listy wygląda następująco:

```
public List<WayPoint> m_WayPoints;
```

Oprócz listy waypointów będziemy potrzebowali jeszcze:

- pola z prędkością poruszania się AI,
- pola określającego dystans, na jaki AI musi się zbliżyć do waypointu, aby program uznał, że dotarła na miejsce,
- pola dla czasu, jaki AI ma spędzić w waypoincie,
- pola przechowującego czas, jaki AI spędziła już w danym punkcie,
- pola przechowującego indeks (numer) waypointu, w którym obecnie znajduje się przeciwnik,
- pola przechowującego informację o tym, czy przeciwnik dotarł już do waypointu, by gra wiedziała, kiedy zacząć zliczać spędzony przy nim czas i wypuścić AI w dalszą drogę.

Wprowadzimy je kolejno w ten sposób:

```
public float m_Speed = 5;
public float m_SnapDistance = 0.4f;
private float m_WayPointTime = 0;
private float m_CurrentWayPointTime = 0;
private int m_CurrentWayPointIndex = 0;
private bool m_DestinationReached =false;
```

Przeciwnika będziemy przemieszczać do momentu, aż osiągnie cel, czyli dojdzie do waypointu, musisz więc stworzyć odpowiedni warunek:

```
if(!m_DestinationReached ) {

} else {

}
```

Zacznijmy od końca. W części **else** (czyli w sytuacji, kiedy przeciwnik dotarł do celu) będziemy zliczać czas, jaki w nim spędza. Będziemy to robić, dodając do zmiennej **m_CurrentwayPointTime** czas, jaki upłynął od wyświetlenia ostatniej klatki gry przed dotarciem przeciwnika do danego punktu. Kiedy czas, jaki AI ma odczekać w tym miejscu, zostanie osiągnięty, zresetujemy go, a zmienną **m_DestinationReached** ustawimy na **false**, aby wypuścić AI w dalszą wędrówkę. Informację o tym, ile wróg ma stać w danym miejscu, będziemy pobierać z waypointów i zapisywać w zmiennej **m_WayPointTime**:

```
m_CurrentwayPointTime +=Time.deltaTime;

if(m_CurrentwayPointTime >= m_WayPointTime) {
  m_CurrentwayPointTime = 0;
  m_DestinationReached= false;
}
```

Wróćmy teraz do **if**a i pokierujmy AI do waypointu. W pierwszej kolejności musimy badać, czy przeciwnik dotarł już do celu. Żeby to zrobić, będziemy sprawdzać odległość między AI a obecnym waypointem i porównywać ją z wartością pola **m_SnapDistance**, pozwalającym dociągnąć wroga do punktu orientacyjnego w sytuacji, gdy jest już bardzo blisko. Aktualnym waypointem będzie ten o indeksie zapisanym w **m_CurrentwayPointIndex**. Na początku będzie to indeks równy zero, czyli pierwszy element na naszej liście przystanków:

```
if(Vector3.Distance(transform.position,
m_WayPoints[m_CurrentwayPointIndex].
transform.position) > m_SnapDistance) {

} else {

}
```

Jeśli sztuczna inteligencja dalej jest poza zasięgiem waypointu, określimy kierunek, w jakim ma iść, aby dotrzeć do celu, a następnie powstały wektor kierunku znormalizujemy, czyli skrócimy tak, aby jego długość wynosiła jeden (będziemy potrzebowali samego kierunku bez odległości). Gdy mamy już znormalizowany wektor kierunku, mnożymy go przez prędkość AI i przypisujemy do **velocity** w polu **m_Rigidbody**, by nadać wrogowi prędkość:

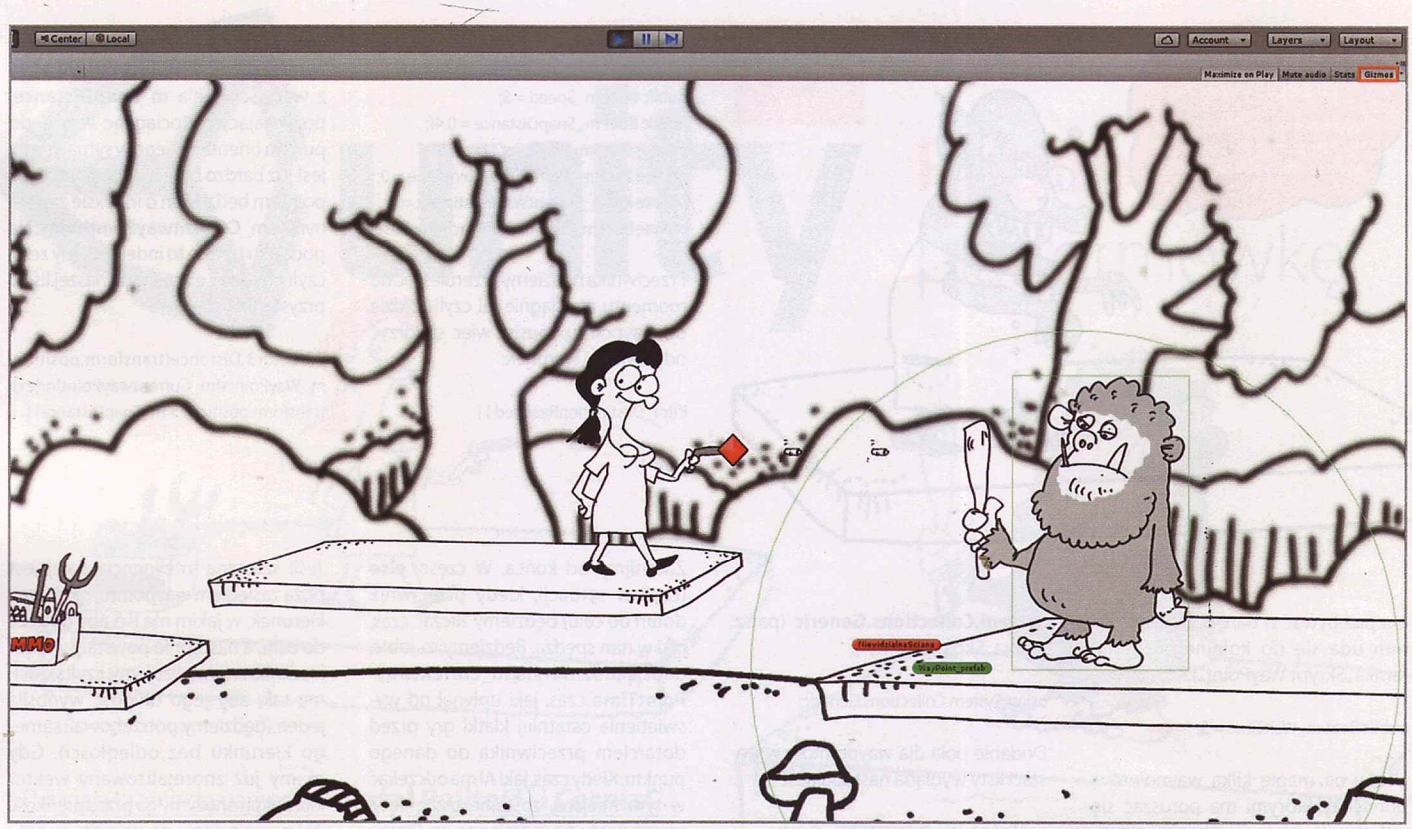
```
Vector2 direction = m_WayPoints[m_CurrentwayPointIndex].transform.position -
transform.position;
direction.Normalize();
m_Rigidbody.velocity=direction*m_Speed;
```

AI powinna teraz iść do pierwszego waypointu. Gdy do niego dotrze, dociągniemy ją do niego – przypiszemy jej współrzędne waypointu, pobierzemy z niego czas, jaki przeciwnik ma spędzić w tym miejscu, oznaczymy w polu **m_DestinationReached**, że dotarliśmy do celu, i zwiększymy indeks aktualnego waypointu, by wróg udał się do kolejnego, gdy odczeka już »

Pivot sprite'a ustawiamy przy dolnej krawędzi. Po co? Żeby był na wysokości waypointów, które powinieneś umieścić na platformie/podłożu, czyli na poziomie stóp wroga. Gra liczy odległość przeciwnika od waypointu, a lepiej liczyć ją w linii prostej, czyli między punktami umieszczonymi na tej samej wysokości.

Skrypt Bullet

```
using UnityEngine;
using System.Collections;

public class Bullet: MonoBehaviour {
  public float m_Speed = 10;
  public float m_LifeTime = 5;
  private Rigidbody2D m_Rigidbody;

  void Start() {
    m_Rigidbody = GetComponent<Rigidbody2D>() as Rigidbody2D;
    m_Rigidbody.velocity = new Vector2(m_Speed * transform.right.x, 0);

    Destroy(gameObject, m_LifeTime);
  }

  void OnCollisionEnter2D(Collision2D coll) {
    Destroy(gameObject);
  }
}
```



Przy pomocy przycisku Gizmos (zaznaczyliśmy go w prawym górnym rogu screenshota) możesz nakazać Unity, by w odpalonej z poziomu edytora grze „odtajniło" elementy widoczne w trybie edycji sceny (collidery, etykiety obiektów), co ułatwia testowanie swojego dzieła.

tyle, ile trzeba. Indeks zwiększymy za pomocą operatora ++ i podzielimy całość modulo (czyli bez reszty) przez liczbę punktów na liście. Sprawi to, że po dotarciu do ostatniego przystanku z listy AI wróci do pierwszego i zacznie wędrówkę od nowa. Należy też pamiętać o tym, by wyzerować prędkość przeciwnika po dotarciu do celu. Zrobimy to wszystko następująco:

```
m_Rigidbody.position = m_WayPoints[m_
CurrentwayPointIndex].transform.position;
m_WayPointTime = m_WayPoints[m_
CurrentwayPointIndex].m_WaitTime;
m_DestinationReached = true;
m_CurrentwayPointIndex= (++m_Current-
wayPointIndex) % m_WayPoints.Count;
m_Rigidbody.velocity = Vector3.zero;
```

Żeby całość poprawnie zadziałała, trzeba jeszcze podpiąć do AI ustawione na mapie waypointy. Wróć do Unity, wybierz swojego przeciwnika i trójkącikiem przy pozycji **WayPoints** w oknie **Inspector** rozwiń listę. Zwiększ jej rozmiar do pożądanego, wpisując w polu **Size** liczbę waypointów, które chcesz podpiąć do tego wroga. Gdy lista będzie miała właściwą liczbę pozycji, przeciągnij z okna **Hierarchy** i upuść na niej waypointy w kolejności, w jakiej ma je odwiedzać AI (rys. 3).

AI chodzi już od przystanku do przystanku, a teraz nauczymy ją kolejnego zachowania – będzie gonić bohatera, dopóki ten będzie znajdował się w jej zasięgu. Żeby przeciwnik ruszył w pościg, musimy stworzyć w skrypcie **Enemy** pole przechowujące cel, za którym ma podążać. Dodaj publiczne pole typu **GameObject** dla celu i drugie pole typu float określające odległość, na jaką AI ma się zbliżyć do bohatera:

```
public GameObject m_Target;
public float m_TargetDistance = 3;
```

Przygotowawszy w ten sposób pole, musimy je jakoś zapełnić – użyjemy metody **OnTriggerEnter2D()**, aby zapamiętywać to, co weszło w trigger. Dodatkowo sprawdzimy, czy to coś jest bohaterem:

```
void OnTriggerEnter2D(Collider2D other) {
  PlayerMovement player = other.Get-
  Component<PlayerMovement>();

  if(player != null) {
    m_Target = player.gameObject;
  }
}
```

Ustawiony cel będzie usuwany, kiedy bohater opuści zasięg AI (czyli trigger). Posłuży nam do tego metoda **OnTriggerExit2D()**:

```
void OnTriggerExit2D(Collider2D other) {
    PlayerMovement player = other.  Get-
    Component<PlayerMovement>();

    if(player != null) {
      m_Target = null;
    }
}
```

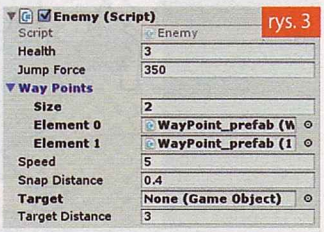
Zarządzanie celem gotowe, teraz każemy przeciwnikowi iść w jego kierunku. Cel może się pojawić w trakcie patrolowania przez AI okolicy, dlatego musimy wprowadzić warunek sprawdzający, czy jest jakiś cel. Jeśli jest, to wyślemy do niego AI, natomiast jeśli celu nie ma – zachowanie sztucznej inteligencji pozostanie bez zmian, więc będzie ona spacerować między waypointami. Odpowiedniego **if**a dodamy w metodzie **Update()**:

```
if(m_Target == null) {

} else {

}
```

Żeby pokierować AI w stronę bohatera, obliczymy kierunek, odejmując pozycję bohatera od pozycji AI, znormalizujemy wektor do długości równej jeden, przemnożymy przez prędkość AI i przypiszemy to wszystko do **velocity** w polu **m_Rigidbody** przeciwnika. Oprócz tego należy jeszcze sprawdzać, czy AI nie podeszła na odległość mniejszą niż podana w polu **m_TargetDistance**:

```
if(Vector3.Distance(transform.position,
m_Target.transform.position) > m_Target-
Distance) {
  Vector2 direction = m_Target.transform.
  position - transform.position;
  direction.Normalize();
  m_Rigidbody.velocity=direction*m_Speed;
}
```

Po „zobaczeniu" bohatera AI zaczyna kierować się w jego stronę, ale pojawia się problem – przeciwnik nie wie, gdzie kończy się platforma, po której się porusza, i spada z niej, gdy dotrze



rys. 3

Kiedy wpiszesz w polu Size pożądaną liczbę pozycji na liście i zatwierdzisz Enterem, Unity automatycznie przygotuje odpowiednią liczbę pól, na które należy przeciągnąć waypointy. My zdecydowaliśmy się na dwa przystanki dla AI.

Skrypt WayPoint

```
using UnityEngine;
using System.Collections;

public class WayPoint : MonoBehaviour {
  public float m_WaitTime = 3;
}
```

do krawędzi. Prowizorycznie naprawimy to, umieszczając na scenie niewidzialne bariery, które będą zatrzymywać wroga, chroniąc go przed upadkiem.

W miejscu, gdzie chcesz zatrzymywać AI, wstaw **GameObject** i podepnij do niego komponent **Edge Collider 2D**. Domyślnie wstawiany jest on poziomo, dlatego obróć go o 90 stopni, tworząc ścianę dla AI, i umieść na końcu platformy (uważaj, żeby nie zablokować przeciwnikowi dostępu do waypointu). Dla ułatwienia możesz nazwać obiekt, dodać mu etykietkę i stworzyć z niego prefaba, bo bariera przyda się zapewne w wielu miejscach.

Należy pamiętać o tym, że niewidzialne ściany nie powinny zatrzymywać bohatera. Trzeba zatem umieścić je na odpowiednich warstwach i zdefiniować kolizje. Mając wybraną barierę, kliknij na warstwę **Default** w oknie **Inspector**, potem na **Add Layer...** i dodaj nową warstwę nazwaną np. **Barrier**. Wróć do niewidzialnej ściany i przerzuć ją na stworzoną właśnie warstwę. Nie zapomnij nacisnąć **Apply**, aby rozpropagować zmiany na wszystkie instancje obiektu. Następnie przejdź do **Edit** -> **Project Settings** -> **Physics 2D** i w macierzy kolizji wyłącz oddziaływania między postacią i barierami, odznaczając pole na przecięciu **Player** z **Barrier**. Przeciwnik już nie spadnie z platformy, ale bohater będzie mógł się na nią dostać. W kolejnym odcinku zajmiemy się m.in. animacjami i przemieszczaniem AI między platformami. |CDA|

Skrypt PlayerMovement

```
using UnityEngine;
using System.Collections;

public class PlayerMovement : MonoBehaviour {

    private Rigidbody2D m_Rigidbody;
    private bool m_Grounded = false;

    public float m_Speed = 10;
    public float m_JumpForce = 100;

    void Start () {
      m_Rigidbody = GetComponent<Rigidbody2D>() as Rigidbody2D;
    }

    void Update () {

    }

    void OnTriggerEnter2D(Collider2D other) {
      m_Grounded = true;
    }

    void OnTriggerExit2D(Collider2D other) {
    m_Grounded = false;
    }

    void FixedUpdate () {
        if (Input.GetButton("Horizontal")) {
            m_Rigidbody.velocity = new Vector2(Input.GetAxis("Hori-
            zontal") * m_Speed, m_Rigidbody.velocity.y);
                if (m_Rigidbody.velocity != Vector2.zero) {
                    if (m_Rigidbody.velocity.x < 0) {
                     transform.right = Vector2.left;
                    }
                    else {
                        transform.right = Vector2.right;
                    }
                }
        }

        if (Input.GetButton("Jump") && m_Grounded) {
                m_Rigidbody.AddForce(new Vector2(0, Input.GetAxis
                ("Jump") * m_JumpForce));
        }
    }
}
```

Skrypt Enemy

```
using UnityEngine;
using System.Collections;
using System.Collections.Generic;
public class Enemy: MonoBehaviour {
  public int m_Health = 3;
  public float m_JumpForce = 350;
  public List<WayPoint> m_WayPoints;
  public float m_Speed = 5;
  public float m_SnapDistance = 0.4f;
  public GameObject m_Target;
  public float m_TargetDistance = 3;
  private float m_WayPointTime = 0;
  private float m_CurrentwayPointTime = 0;
  private int m_CurrentwayPointIndex = 0;
  private bool m_DestinationReached = false;
  private Rigidbody2D m_Rigidbody;

  void Start() {
    m_Rigidbody = GetComponent<Rigidbody2D>() as Rigidbody2D;
  }
  void Update() {
      if(m_Target == null) {
        if(!m_DestinationReached) {
          if(Vector3.Distance(transform.position, m_WayPoints[m_Cur-
          rentwayPointIndex].transform.position) > m_SnapDistance) {
            Vector2 direction = m_WayPoints[m_CurrentwayPointIn-
            dex].transform.position - transform.position;
            direction.Normalize();
            m_Rigidbody.velocity = direction * m_Speed;
          } else {
              m_Rigidbody.position = m_WayPoints[m_Currentway
              PointIndex].transform.position;
              m_WayPointTime = m_WayPoints[m_Currentway
              PointIndex].m_WaitTime;
              m_DestinationReached = true;
              m_CurrentwayPointIndex= (++m_CurrentwayPointIn-
              dex) % m_WayPoints.Count;
              m_Rigidbody.velocity = Vector3.zero;
              }
        } else {
            m_CurrentwayPointTime += Time.deltaTime;
            if(m_CurrentwayPointTime >= m_WayPointTime) {
              m_CurrentwayPointTime = 0;
              m_DestinationReached = false;
              }
            }
      } else {
            if(Vector3.Distance(transform.position, m_Target.transform.
            position) > m_TargetDistance) {
              Vector2 direction = m_Target.transform.position - trans-
              form.position;
              direction.Normalize();
              m_Rigidbody.velocity = direction * m_Speed;
            }
      }
  }
  void OnCollisionEnter2D(Collision2D coll) {
    Bullet bullet = coll.collider.GetComponent<Bullet>() as Bullet;

    if(bullet != null) {
      m_Health--;
      if(m_Health  <= 0) {
        Destroy(gameObject);
      }
    }
  }
  void OnTriggerEnter2D(Collider2D other) {
    PlayerMovement player = other.GetComponent<PlayerMove-
    ment>();
    if(player != null) {
      m_Target = player.gameObject;
    }
  }
  void OnTriggerExit2D(Collider2D other) {
    PlayerMovement player = other.GetComponent<PlayerMovement >();
    if(player != null) {
      m_Target = null;
    }
  }
}
```

ACTION REDACTION

PISZCIE MAILE: CDACTION@CDACTION.PL LUB LISTY: CD-ACTION, SUKIENNICE 6, 50-107 WROCŁAW

Dzisiaj dość tradycyjny miks: dużo narzekania i sporo głupotek rozmaitych. A z mej strony bardzo poważny apel: weźcie się do roboty i piszcie listy. Bo ostatnio to źródełko coś mocno wyschło. Wiem, że konsumować jest znacznie prościej niż produkować, ale – ruszcie d*, leniwce! Jesienią AR stuka 20 lat, a wy co?! Do dzieła. Bo chyba macie COŚ do powiedzenia?**

SZACUNEK DLA CZŁOWIEKA

Piszę do Pani Dyrektor w sprawie miesięcznika CD-ACTION, dokładniej treści Pani pracowników którzy traktują ludzi , swoich klientów jak śmiecie. Nie wiem ,czy czytała Pani odpowiedzi od pracowników tego pisma na listy czytelników. Nigdy nie spotkałem się z czymś podobnym!

Dzięki. Bo, rozumiem, że to o niepowtarzalne i jedyne w swoim rodzaju AR panu chodziło. :)

Kupiłem ten miesięcznik pierwszy raz licząc na to ,że będzie w nim nie tylko dobra zawartość dotycząca gier ale przede wszystkim szacunek człowieka do innego człowieka!

A tu zupełnie na odwrót...

9kier: Ja liczyłam na to, że z recenzji będzie biła miłość do władz i promowanie tradycyjnych wartości, ale niestety lewactwo i degrengolada.

Przykro ,że już nie ma miesięcznika Click , oraz Play tam poziom był zupełnie inny.

Patryk W.

Zgadzamy się, że poziom był tam zupełnie inny niż w CDA. Jesteśmy z tego dumni. Swoją drogą skargi na AR kierowane do biura reklamy to taki dość średni pomysł. Z całym szacunkiem radzimy też poczytać o regułach dotyczących interpunkcji.

METASHITIC?

Po blisko pięciu latach pasożytowania intelektualnego na zawartości AR zabrałem się za pisanie do Was. I wcale mi w podjęciu tej decyzji nie pomógł Kaloryferowy stojący nade mną z morgensztern w ręku.

MJ: Uraziłeś jego duszę artysty!

Ale żarty na bok i do rzeczy.

MJ: Kaloryferciu, odstaw pana z powrotem do klawiatury, proszę.

Wszyscy wiemy, co to jest metacritic i jak on działa. Natomiast nikt nie dostrzega toksyczności w wyrabianiu sobie na jego podstawie opinii o grze, co stało się (przynajmniej na Zachodzie) powszechną praktyką. Wielkie Firmy patrzą na metascore gier wymienionych w CV aplikanta, na Steamie oprócz danych takich jak wymagania sprzętowe czy obsługiwane języki mamy podaną średnią z ocen krytyków, do tego dochodzi jeszcze fakt istnienia recenzji użytkowników, będących już kompletną kloaką – tutaj jako perełkę podaję taką opinię o Wiedźminie 2, gdzie „recenzent" wystawił grze 4/10, uzasadniając, cytuję, że „bohater jest siwy".

Urok internetu. Każdy może pisać, co chce, czyli efektem jest – za przeproszeniem – 99% g****, w którym trzeba sporo się nagrzebać, by znaleźć jakąś perełkę, i to bez żadnej gwarancji, że się ją odnajdzie. Ktoś inny zarzucał Wiedźminowi, że to niepoważna gra, bo „bohater tam walczy z wiewiórkami"... Mam nadzieję, że tylko trollował.

I tyle, nic więcej. Co gorsza, istnieją ludzie, którzy sugerują się bardziej metascore'em według userów niż krytyków. W efekcie otrzymujemy taką mniej więcej chorą sytuację: ludzie idąc „za głosem neta", kupują bez marudzenia niezamierzoną, kiepską autoparodię (Bioshock Infinite), zostawiając bez mrugnięcia okiem (przykład niedawny i pierwszy z brzegu) Fallouta 4, którego użytkownicy zmieszali z błotem. Jedzcie wiadomo co, miliardy much nie mogą się mylić.

No, co do F4, to akurat uważam, że ten miliard much się za bardzo nie pomylił. Mnie bardziej wkurzają oburzone posty: „jak mogliście dać ocenę X, skoro na metakrytyku średnia jest Y!!!".

9kier: Mam takie wrażenie, że gdybym w każdym liście w AR wklejała frazę „Recenzje są subiektywne i żadna ocena, o ile jest sensownie uzasadniona, nie jest gorsza od twojej", to bym trafiała w większości listów i zaoszczędziła kupę czasu.

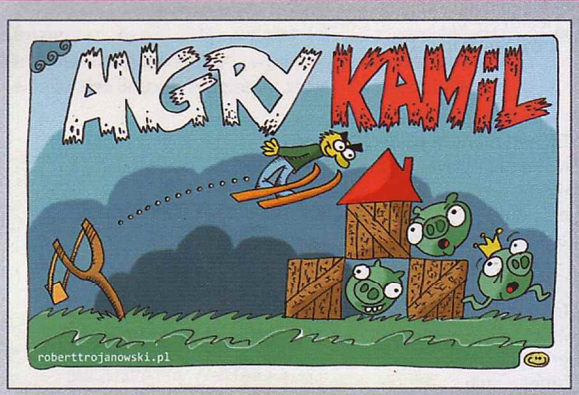
A ja mam wrażenie, że ludzie pisaliby wtedy „ja rozumiem, subiektywność, ALE TA OCENA TO JUŻ PRZESADA!".

Pytanie do redakcji: co Wy, jako że poniekąd przyczyniacie się do takiego stanu rzeczy, macie na ten temat do powiedzenia?

My jako redakcja w ogóle się Metakrytykiem nie przejmujemy. Piszemy swoje, a czy to będzie zgodne z trendami, czy nie, to już nam ogólnie zwisa. W końcu po to kupujecie CDA, żeby poznać NASZE opinie, a nie zgodne z tym, co sądzi większość.

P.S. Jako że Smuggler narzeka ostatnio na brak listów, dorzucam gratis hejt. Ach, wy niegodziwe stworzenia, oślizgłe i podłe bez granic! Wasze twarze są podobne do fizjonomii synów Beliala, a ciała Wasze robakom równe zarówno w budowie,

KOMIKSY CZYTELNIKÓW CDA



Autor: Robert Trojanowski

KONKURS!

Jak co roku zapraszamy do tworzenia fajnych/dziwnych itd. haseł za pomocą literek nadrukowanych na grzbietach CD-Action (z rocznika 2015 – nie wolno używać grzbietów z innych roczników!). Fotki haseł nadsyłajcie na adres: cdaction@cdaction.pl z nagłówkiem „KONKURS GRZBIETOWY" (lub przysyłajcie zdjęcia w listach na adres redakcji, z takim samym dopiskiem na kopercie). Najlepsze z nich trafią na łamy AR, a ich autorzy otrzymają upominki. Konkurs do końca roku 2016.

Zapraszamy do zabawy!

Oba grzbiety autorstwa Krzysztofa „Harajcha" Hajdenrajcha. A Iza to agent, fakt! :)

jak i w wyglądzie. Pamflety, zwane przez was recenzjami, jakie wydajecie na obrazę ludzkości, są insultacją wszelkiego stworzenia, porównywalne szkodliwością wobec świata jedynie z pismami heretyka Kierkegaarda, a redakcja wasza siedliskiem brudu namacalnego i zawartego w uczynkach. Trzymacie w Waszej jaskini splugawienia Nierządnicę Babilońską, dziewięcioma sercami znaczącą swój krwawy szlak. Oby nawiedził was stolec zstąpienia nagłego, a gromy, jakie Serafini i Cherubini, Troni i Archaniołowie ciskać będą w Wasze zepsute cielska, sprawiały wam ból, jakiego nie zapomnicie do Dnia Ostatecznego, kiedy zostanie otwarta Ósma Pieczęć i Pan zmusi tego demona o kolorach czerni i oranżu, żeby ujawnił swoją plugawą fizys. Tako rzekłem wam ja.

Guardsman

No, w końcu jakiś porządny i niesztampowy hejt.

9kier: *Sto razy lepsze niż Lovecraft.*

MJ: *Donieś na nas najwyższemu kapłanowi, a nagroda po zgonie cię nie ominie.*

KONKURS GRZBIETOWY

Dostaliśmy od czytelnika bardzo oryginalne hasło na nasz konkurs – „To nie gazeta". Gdy zwróciłem mu uwagę, że chodziło w nim o coś troszkę innego niż tylko powtórzenie naszego oryginalnego hasła...

Aha ja myślałem że litery na grzbietach są losowe. Ehhh... a już czułem się wyjątkowy

No i na pewno dzięki tej odpowiedzi jesteś. :)

INFANTYLNOŚĆ GRACZY?

Od pewnego czasu męczy mnie pewna kwestia.

MJ: *To z nią pogadaj. Może ci odpuści.*

Być może nie będę zbyt oryginalny, ale po prostu muszę się trochę wyżalić. Chodzi mi o wpływ gier na ludzi (głównie tych poniżej 18 lat). Nie zamierzam tutaj potępiać gier ani prowadzić jałowych dywagacji na temat ich szkodliwości (to nie na moją głowę). Idzie mi o to, że pogodni, uśmiechnięci ludzie nagle, siadając przed komputerem, stają się zupełnie inni. Rzekłbym nawet: prymitywni.

MJ: *Hmm, a ja bym ci wymienił wiele innych zjawisk – i to takich powszechnie bardzo poważanych i cenionych przez masy „bardzo mądrych osobników" – od których ludzie stają się inni: prymitywni, agresywni czy wręcz niebezpieczni. Gry komputerowe to przy tym małe miki na patyczku.*

Prosty przykład: ostatnio przyszedł do mnie kumpel. Pogadaliśmy, pośmialiśmy się, pograliśmy na gitarze. Słowem: było miło. Po pewnym czasie zaczęliśmy gadać o grach. Pochwaliłem mu się, że kupiłem sobie nowy Metal Gear Solid. Włączyłem PC, wybrałem misję i zacząłem grać. Misja polegała na przeniknięciu do bazy wroga i porwaniu wrogiego żołnierza. Wszystko mi dobrze szło i po chwili już miałem gościa na plecach. Niestety, zagapiłem się i zanim się obejrzałem, musiałem spierniczać pod ogniem karabinów i moździerzy gdzie pieprz rośnie. Ale co tam. Wczytałem checkpointa i powiedziałem kumplowi, by sobie sam zagrał.

No i co zrobił mój drogi kolega? Nie siląc się na żadną subtelność, wyjął zza pleców snajperkę bez tłumika i w akompaniamencie odzywek w stylu „ja, ale odskoczył", „ale mu w łeb je*ło", „zdychaj wreszcie" zaczął beztrosko marnować amunicję. Wtedy coś we mnie pękło. Moje poczucie estetyki zostało brutalnie zgwałcone. I żeby to był pierwszy raz. Już kilkanaście razy spotkałem się z takim prymitywizowaniem gier komputerowych. Do tej pory mam uraz do serii GTA, kiedy to mały będąc, nasłuchałem i napatrzyłem się na takie prymitywne zachowania, że aż w pale się nie mieści.

A ja tam uważam, że jeśli JEST taka możliwość, to... czemu nie. Skoro mu to sprawia przyjemność? Chodzi przecież o to, by się dobrze bawić. Może kiedyś będzie czerpał satysfakcję z bardziej subtelnego sposobu zaliczenia misji... a może nie. Ja tam lubię obgryzać udko kurczaka trzymane w dłoni, choć pewnie niejedna hrabina dostałaby na ten widok palpitacji serca, bo przecież od tego są sztućce.

9kier: *Podpisuję się pod tym rękami i udkami. Oczywiście, takie granie jest mało subtelne, ale zamiast narzekać cieszę się, że gra daje taką możliwość.*

No i tutaj przechodzimy do clou mego listu. Czemu do ciężkiej cholery, siadając przed kompem, normalni ludzie zachowują się jak pierone małpy z połową mózgu?! Czy ludzie są naprawdę tak skonstruowani, że za dobrą rozrywkę uważają pieprznięcie granatem w tłum cyfrowych cywili?!***

Włącz telewizor – obejrzyj jakiś „kabaret" czy inną „komedię romantyczną". Dlaczego uważasz, że „ludź", który za świetną rozrywkę uznaje programy typu „Warsaw ~~Whore~~ Shore" będzie w grach czerpał radość z zawiłości fabuły, a nie napie*dalania we wszystko, co pod lufą?

U większości ludzi granie w gry komputerowe ogranicza się do poszukiwania prostych, niewymagających rozrywek. Słuchanie dialogów czy oglądanie cutscenek uważają za zbędne i męczące. Oni chcą tylko zaspokajać swoje podświadome żądze.

Lepiej w kompie niż na ulicy.

9kier: *Zakładam, że też zaspokajasz przed kompem jakieś podświadome żądze (a że są podświadome, to pewnie nie zdajesz sobie z tego sprawy). U nich to żądza mordu, u ciebie może to być na przykład – skoro tak ci się podoba podchodzenie wrogów po cichu – potwierdzenie, że jesteś nieuchwytnym łowcą. Albo jakieś poczucie bycia elitarnym, skoro tak bardzo się odcinasz od tych wszystkich „prymitywnych" graczy...*

MJ: *Obejrzyj dowolny program informacyjny w TV: w porównaniu z tym, co dzieje się za oknem, gracze to pokorne baranki.*

To niesamowite, jaka przemiana zachodzi w ludziach, którzy zasiadają za pecetem. Myślę, że chodzi tu głównie o poczucie bezkarności w grach. Jestem ciekaw, jak zareagowaliby tacy „prości" gracze, gdyby im postawić przed nosem Dark Souls lub Demon Souls (gdzie śmierć bywa naprawdę bolesna). Pewnie po 15 minutach daliby sobie spokój i wrócili do niewymagającego machania wirtualnym ku*asem w grach akcji.

Jan Cz.

Jak by ci powiedzieć... posadzony przed DS zrobiłbym to, co oni – czyli szybko dał sobie spokój i wrócił do prymitywnego ciachania utopców w Wiedźminie albo niszczenia Żniwiarzy w ME czy machania czymkolwiek w FPS-ach „alleluja i do przodu". Ale co w tym złego?

CHEATY

Uważam, że każda gra powinna mieć dostępne do wpisania kody ułatwiające życie. Dlaczego? Dlatego, iż to, czy ktoś wybierze granie z kodami lub bez kodów, powinno zostać rozstrzygnięte w zakresie sumienia każdego gracza. Skoro gra ma dostarczać przyjemności, to kody powinny być wszędzie. Nawet w Dark Soulsach. Jeśli komuś urąga granie z kodami, to wystarczy, że używający kodów nie otrzyma najważniejszego trofeum „skończyłem grę bez kodów" czy jakkolwiek to nazwać. Przecież oglądając film czy czytając książkę, nie ma ograniczeń, że nie mo-

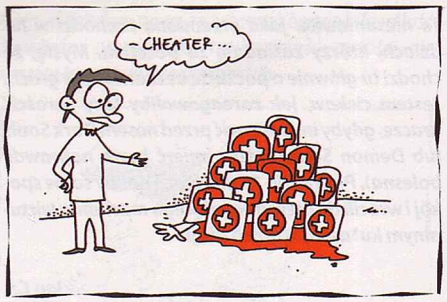
»

żemy przewinąć filmu lub ominąć nudnego fragmentu książki. Więc nie rozumiem, dlaczego gry zmuszają nas do rzucania mięsem w różnych fragmentach, które testerzy z palcem w nosie przechodzą, a dla graczy z jakichś względów czasem są przeszkodą nie do pokonania. (...) I prawie w każdym przypadku gra jest fajna, ale przez taki uporczywy fragment czasem odechciewa się grać. I na pewno KAŻDY z graczy coś takiego przeżył, że projektantów chciałby za jaja powiesić. Chodzi mi o to, że wg mnie nie ma nic zdrożnego w używaniu kodów w celu ominięcia jakiegoś przykrego fragmentu, a brak takiej opcji czasem kończy się całkowitą rezygnacją i odechciewa się grać w coś, za co zapłaciliśmy.

Pshemotek

Mam dokładnie to samo zdanie. Do dziś mi się śni ostatnia misja w pierwszym Halo (ucieczka pojazdem ze statku Obcych). Zawziąłem się i w końcu ją przeszedłem, ale nie czułem z tego powodu radości, raczej wściekłość, że musiałem zmarnować aż tyle czasu na w sumie dość trywialną zręcznościówkę, bo do tego się to sprowadzało. A o misji ze Żniwiarzem na Rannochu (ME3) nawet mówić nie chcę, bo od razu żółć we mnie buzuje... Dlaczego ktoś doszedł do wniosku, że pięć minut mechanicznego miotania się z kąta w kąt w nieustannych unikach jest w grze (teoretycznie RPG) atrakcyjne dla gracza?! Argh. Dlaczego nie mogę tego pominąć?!

9kier: Ja tam lubię, jak mnie gra solidnie przeciągnie po podłodze. Oczywiście podchodzenie do czegoś sto razy mocno by mnie zniechęciło, ale kilkanaście? Jeśli tylko sekwencja nie jest długa, to nie mam z tym żadnego problemu (jeśli tylko nie muszę czegoś ograć chwilę przed dedlajnem pisma). Od tego są recenzje gry, żebyś mógł dowiedzieć się więcej o poziomie trudności, a potem zdecydować, czy chcesz wydać na nią pieniądze.



WITAM BARDZO SERDECZNIE!

Na wstępie chciałbym zaznaczyć, że należę do leniwych ludzi i z tego właśnie powodu nie miałem przyjemności nauczyć się dobrego pisania listów.

Ja jestem leniwym człowiekiem i nie nauczyłem się często kąpać, więc wybaczcie mi mój smród. To jest ta filozofia. Zamiast przepraszać – zrób coś, żeby nie mieć powodów do przeprosin.

Czytam wasz magazyn od numeru z 1998 roku. Bardzo dziękuję, że istniejecie, chociaż uważam (może nostalgia), że kiedyś lepiej się was czytało.

Tak, kiedyś było lepiej, w tygodniu były trzy piątki i żadnego poniedziałku.

MJ: Wchodzenie po schodach nie męczyło, a i w lusterko było miło spojrzeć.

COSPLAY

Jesteś cosplayerem i chciał(a)byś zobaczyć swoje zdjęcie na łamach AR? Wyślij je do nas (cdaction@cdaction.pl), najlepiej z paroma słowami o tym, jak zrobiłeś(-aś) strój, ile ci to zajęło itp. Możesz załączyć więcej fotek – te, które nie zmieszczą się na łamach, trafią na naszą płytę.

Damian „Brother Varcolac" Uciński
Postać: *Terminator Katafrakt z zakonu Mrocznych Aniołów z czasów Herezji Horusa*
Gra: *Warhammer 40K*
Zdjęcia: *Coach Foto i World by Hoka*

Co tu dużo mówić – jest taki moment, kiedy fan Warhammera uważa, że figurki to za mało. Wtedy zaczyna się budować coś w większej skali.

9kier: Byłam w czwartej klasie podstawówki i miałam ładne, nowe kredki.

Dlaczego tak sądzę? Przyznam, że nie podoba mi się jedna osoba, a jest nią 9Kier. Rozumiem, że recenzja musi być subiektywna, ale nie popadajmy w skrajności.

No patrz pan, przewidziałem to (ostatnie zdanie), parę listów wcześniej! :) A poza tym „ja tam nie jestem rasistą, ALE..." (i tu coś w stylu „niech te ciapate siedzą w swoich domkach z g*wna, a nie u nas"). „Ja tam nie jestem antysemitą, ALE...". Ja tam nie mam nic do [wpisz kogo], ALE [i tu udowodnij, że jednak sporo masz].

Jest to pewne, że gra komuś się może podobać, a komuś innemu nie, ale czy można wychwalać ponad czasy jeden dosyć średni tytuł? (Chodzi mi o League of Legends).

Absolutnie nie można. No chyba, że to mój ukochany Mass Effect, a wtedy już tak. :) Nie bardzo rozumiem, zabraniasz komuś lubić jakąś grę i nawiązywać do niej w recenzji innej? Dlaczego?

MJ: Bo moja prawda jest najprawdziwsza i wszyscy inni się mylą i powinni się dostosować. Wszyscy powinni myśleć tak samo, a krowy nosić majtki, bo to niemoralne, że chodzą z dzyndzlami na wierzchu.

Recenzja moim zdaniem powinna zawierać jednak jakieś suche fakty (oczywiście to moje zdanie, ale przecież można się wypowiedzieć?), jak również czytając obojętnie jakąkolwiek recenzję owej recenzentki, czuć fanboystwo właśnie LoL-em.

Czyli jeśli w recenzji X 9kier mówi w finale np. „niezła, ale i tak wracam do ukochanego LoL-a", to TYM SAMYM recenzja nie zawiera żadnych „suchych faktów"?

9kier: Fangirlstwo, FTFY. Masz metryczkę z suchymi faktami, nie bądź pazerny.

Zmieniając już temat. Chciałem was już o to dawno spytać. O co chodziło Pasibrzuchowi w CDA 09/01? Niestety zawieruszyłem gdzieś owy numer i za nic nie mogę go znaleźć.

Mniej więcej o „ja tam nie jestem przeciwnikiem peło, ALE to są zdrajcy Polski, wszyscy to wiedzą, a wy jesteście niemieckimi sługusami, bo ich nie potępiacie" itd. Jak widać, niektóre rzeczy się nie zmieniają.

MJ: Głupota jest ponadczasowa. Amen.

Pozdrawiam, dziękuję za przeczytanie i przepraszam za jakiekolwiek błędy gramatyczne i ortograficzne.

Jakoś ich nie zauważyłem, ALE... :) (No dobra, z interpunkcją u ciebie nietęgo, ALE znośnie, poprawiliśmy to).

PS: Co się stało z Gamewalkerem?

Fakciarz

Hm, wydaje mi się, że już go od paru lat nie ma, ALE mogę się mylić.

MJ: Bo ludzie z natury się mylą, ALE to zawsze są inni, nie my, więc możemy spać spokojnie.

NA LISTY ODPOWIADAŁ
TERCET EGZOTYCZNY
SMUGGLER & MR. JEDI & 9KIER

Zilustrował Marek Lenc
Więcej rysunków Marka Lenca na DVD.

NA DVD

Wszystkie opisywane programy i gry zostały sprawdzone za pomocą najnowszych wersji programów antywirusowych. Warto mieć na dysku C (niezależnie od tego, gdzie instalujesz grę lub program) ok. 10 GB wolnego miejsca. W przeciwnym przypadku instalacja może nie zakończyć się pomyślnie.

TU ZNAJDZIESZ NADRUKOWANY KOD

ZAWARTOŚĆ

PEŁNE WERSJE
Castlevania: Lords of Shadow DVD1, DVD2
Sins of a Solar Empire: Rebellion PL ..... KOD
Alien Rage – Unlimited PL ..... KOD

GALERIE
Alekhine's Gun DVD1
Chaos Tower DVD1
Deponia Doomsday DVD1
FNAF World DVD1
Grim Dawn DVD1
Shadwen DVD1
Shardlight DVD1
The Flame in the Flood DVD1
The Guest DVD1
The Solus Project DVD1

COSPLAY
Brother Varcolac DVD1

MODULATOR
Mody do Sins of a Solar Empire: Rebellion DVD2

GAMEPLAY
The Division DVD2

ZWIASTUNY
Grim Dawn DVD2
Homeworld: Deserts of Kharak DVD2
Mirrors Edge Catalyst DVD2
Omen of Sorrow DVD2

BONUSY DVD1

PEŁNA WERSJA GRY

GATUNEK: AKCJA/RPG

16

PRODUCENT: MERCURYSTEAM/KOJIMA PRODUCTIONS ➤ WERSJA PL: BRAK ➤ OCENA W CDA: 8+ (11/2010) ➤ MULTI: BRAK ➤ PC: WIN XP/VISTA/7/8, CPU 2 X 2,4 GHZ, 1 GB RAM, GF 8800 GT/ATI X1800

Dla tych, którym mało było Lords of the Fallen – albo takich, którzy uznali ją za nazbyt hardkorową – zupełnie świeża, wydana w 2013 pecetowa wersja konsolowego hitu z 2010 roku. Castlevania: Lords of Shadow to gra akcji stworzona w koprodukcji hiszpańskiego MercurySteam oraz związanego jeszcze wówczas z Konami studia Kojima Productions, która przywróciła słynnej marce należne jej miejsce w czołówce gatunku. Lords of Shadow po raz pierwszy w dziejach Castlevanii **rozgrywa się w 3D i stanowi wspaniały koktajl gatunkowy spięty długą i dobrą fabułą**. Gra osadzona jest w magicznej średniowiecznej Europie i opowiada historię Gabriela Belmonta – rycerza Bractwa Światłości gotowego stawić czoło tytułowym Władcom Cienia. Nasza Ultimate Edition przy tym zawiera dodatkowe rozdziały Reverie oraz Resurrection, co ponadto wydłuża i tak obszerną 20-godzinną kampanię.

Długość nie oznacza przy tym wcale powtarzalności, bo Castlevania: Lords of Shadow jest nadzwyczajnie zróżnicowana – i to nie tylko pod względem scenerii. Sekwencje walki przeplatają się z wyzwaniami środowiskowymi – zarówno zręcznościowymi (jak Prince of Persia), jak i wymagających logicznego myślenia. Sporo jest też, jak na spadkobiercę tradycji legendarnej „vanii" przystało, eksploracji i odkrywania sekretów świata. Podróż kontrapunktują walki z bossami podobne do tych z Shadow of the Colossus.

Sama walka zaś to prawdziwy klejnot koronny gry. System oparty jest na kombinacjach (łącznie 40), soczystość

CD-ACTION www.cdaction.pl 05/2016 (255)

REDAKCJA
ul. Sukiennice 6, 50-107 Wrocław

Redaktor naczelny: Maciej Kuc
Zastępca redaktora naczelnego: Jerzy Poprawa
Zespół redakcyjny: Daniel Bartosik, Michał Kuszewski, Tomasz Matusik, Aleksander Olszewski, Izabela Pogiernicka, Jacek Smoliński, Mateusz Witczak
Stali współpracownicy: Michał Amielańczyk, Dawid Bojarski, Aleksander Borszowski, Grzegorz Karaś, Marcin Kępski, Kamil Krupiński, Marek Lenc, Paweł Musiałowski, Paweł Raban, Tymon Smektała, Maciej Smoliński, Magdalena Ziemba
Dyrektor artystyczny: Jacek Sawicki
DTP: Beata Haratym, Grzegorz Jaszczyszyn

Reklamacje płyt DVD:
Tomasz Matusik – tel. 71 341 20 83 w. 203
e-mail: reklamacja@cdaction.pl
Sekretariat:
Dominika Dziosa-Józefiak
71 341 20 83, faks 71 341 99 11
ul. Sukiennice 6, 50-107 Wrocław
Prenumerata (zamówienia, reklamacje)
tel. 22 517 05 31 (do 5)
Biuro reklamy:
Lidia Ukleja, tel. 22 516 35 02
Adresy e-mailowe pracowników biura reklamy:
imie.nazwisko@bauer.pl
www.reklama.bauer.pl

WYDAWCA
BAUER MEDIA GROUP
Wydawnictwo Bauer Sp. z o.o., Sp.k.
ul. Motorowa 1, 04-035 Warszawa

Prezes: Tomasz Namysł
Członkowie zarządu: Sławomir Bandurski, Andrzej Choynowski, Monika Krokiewicz, Marek Lasota
Dyrektor wydawniczy: Zbigniew Bański
Dyrektor ds. produkcji: Janusz Iwanowski
Dyrektor ds. dystrybucji i obsługi klienta: Piotr Ludwicki
Dyrektor biura reklamy: Izabela Sarnecka
Druk: Drukarnia BDN Sp. z o.o, Sp. K.
Wykroty, ul. Wyzwolenia 54, 59-730 Nowogrodziec
Copyright: Wydawnictwo Bauer Sp. z o.o., Sp.k.
ul. Motorowa 1, 04-035 Warszawa

Wydawnictwo Bauer jest członkiem Izby Wydawców Prasy. Niezamówionych materiałów redakcja nie zwraca. Zastrzegamy sobie prawo do skracania i redagowania tekstów. Za treść reklam redakcja nie odpowiada. Wszystkie nazwy handlowe i towarów występujące w piśmie są zastrzeżonymi znakami towarowymi lub nazwami zastrzeżonymi odpowiednich firm i zostały użyte wyłącznie w celach informacyjnych. Kopiowanie i rozpowszechnianie materiałów zawartych w piśmie w jakiejkolwiek formie zabronione.
ISSN 1426-2916
Wydawnictwo Bauer ostrzega P.T. Sprzedawców, że sprzedaż numerów aktualnych i archiwalnych pisma po innej cenie niż wydrukowana na okładce jest działaniem na szkodę wydawcy i skutkuje odpowiedzialnością karną i cywilną.

MODULATOR

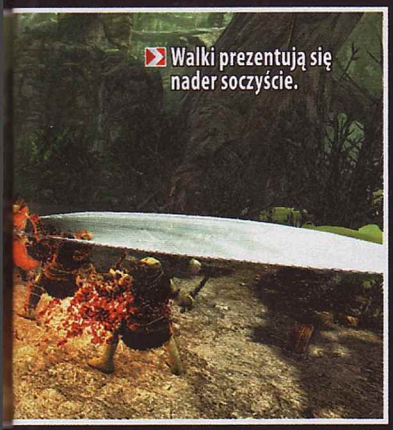
MODY DO SOASE

Sins of a Solar Empire świetnie nadaje się do modowania. Na płycie znajdziecie dwa świetne mody i nasze propozycje, co jeszcze wypadałoby pobrać z sieci.

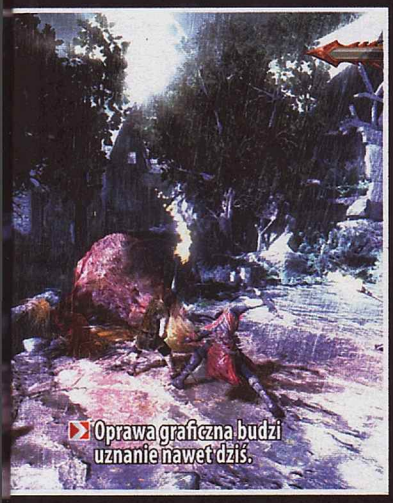
DLC DO DYING LIGHT

AUTO I KOSZULKA

Nasze urodziny świętujemy również w Harranie i okolicy. Głównemu bohaterowi możecie założyć świetną koszulkę, a na bryce z dodatku znajdziecie autografy całej redakcji.



Walki prezentują się nader soczyście.



Oprawa graficzna budzi uznanie nawet dziś.

animacji przypomina zaś serię God of War. Niezwykła jest też broń Belmonta, którą jest krzyż bitewny (combat cross) – łańcuch z ostrzem, służący także jako narzędzie w trakcie eksploracji. Do tego dochodzi wyposażenie dodatkowe – choćby sztylety i woda święcona oraz dwa rodzaje magii – światła i cienia, przeznaczonej do odpowiednio obrony i ataku. Warto zaznaczyć też, że ich umiejętne wykorzystanie szybko staje się niezbędne.

Castlevanię: Lords of Shadow cechują też **bardzo dobra oprawa graficzna i świetne udźwiękowienie** – narratorem gry jest Patrick Stewart, a muzyka skomponowana przez Óscara Araujo została zarejestrowana przy udziale 120-osobowej orkiestry symfonicznej. Nic dziwnego, że została znakomicie oceniona przez graczy – u nas Hut wystawił jej prawdziwą laurkę m.in. za genialny system walki, rozmach scenariusza, zróżnicowanie lokacji, stosunek jakości do ceny. Sprawdźcie sami, jak łatwo vania może stać się manią.

PEŁNA WERSJA GRY

Sins of a Solar Empire: REBELLION PL

GATUNEK: STRATEGIA 4X

7

PRODUCENT: IRONCLAD GAMES ▶ WERSJA PL: NAPISY ▶ OCENA W CDA: BRAK ▶ MULTI: DO 16 OSÓB ONLINE ▶ PC: WIN XP/VISTA/7/8, CPU 3 GHZ, 2 GB RAM, GF 6800/ATI X1650

Formalnie trzeci dodatek do Sins of a Solar Empire – znakomitej strategii 4X, którą Stardock w 2008 zachwycił fanów gatunku. Faktycznie jednak – jako gra o pięć lat młodsza i zupełnie samodzielna – to jej kolejna odsłona, w dużym stopniu modyfikująca rozgrywkę. Wprowadza m.in. trzy frakcje lojalistów i tytułowych buntowników w każdej grywalnej rasie, ale także nowe klasy jednostek – od lekkich korwet, przez okręty liniowe, po supercięższkie Behemoty klasy tytan. Do tego Rebellion ma całkowicie przerobioną oprawę graficzną, dzięki czemu walki prezentują się iście kosmicznie. **Sporym minusem gry natomiast jest brak kampanii fabularnej**, co w praktyce skazuje gracza na rozgrywanie scenariuszy lub starcia online.

UWAGA! Gra wymaga konta Steam oraz aktywacji w serwisie Stardock. Kod pozyskany na naszej stronie kody.cdaction.pl wpisz w kliencie Steama, w zakładce Gry znajdującej się na górnej belce programu, w rozwijanym menu w pozycji Aktywuj produkt na Steam...

Opcje strategiczne, tak jak kosmos, są nieograniczone.

Zaczynasz, jak zwykle w RTS-ach, z farmą i czterema peonami.

PEŁNA WERSJA GRY

ALIEN RAGE UNLIMITED PL

GATUNEK: FPS

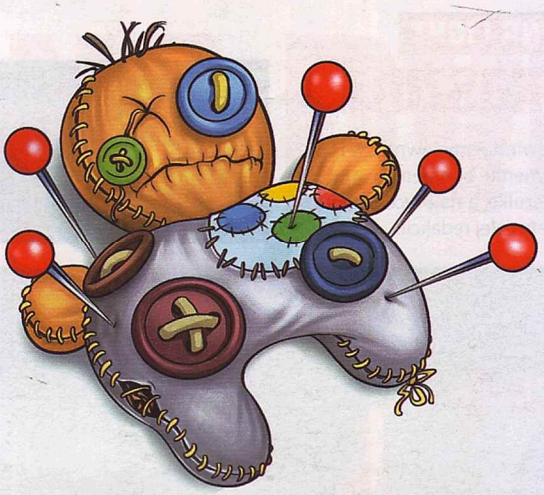
18

PRODUCENT: CI GAMES ▶ WERSJA PL: NAnapisy ▶ OCENA W CDA: 6+ (11/2013) ▶ MULTI: DO 16 OSÓB ONLINE ▶ PC: WIN XP/VISTA/7/8, CPU 2 X 2,6 GHZ, 2 GB RAM, GF 8800 GT/ATI X1800

Steamowa wersja kosmicznego FPS-a, stworzonego przez CI Games. Alien Rage – Unlimited przy tym **jest jednocześnie hardkorowo oldskulowy oraz unrealowo supernowoczesny**. Staroszkolność przejawia się w tym, że jest mocno liniowy, a przy tym nieznacznie oskryptowany. Ponadto jest umyślnie trudny: tutaj nawet najniższy poziom trudności to „wymagający". Ginie się łatwo, zwłaszcza w trakcie walk z bossami. Z drugiej strony zdrowie bohatera odnawia się samodzielnie, on sam może przenosić naraz tylko dwa rodzaje broni długiej (plus pistolet), wnętrza są interesujące i w części niszczalne, a przeciwnicy zachowują się poprawnie – kryją się, ale próbują także skracać dystans. Tak naprawdę **najpoważniejszym grzechem Alien Rage'a – Unlimited jest słaba optymalizacja**, przez co spadki płynności zdarzają się nawet na zestawach, które spełniają wymagania sprzętowe z nawiązką.

UWAGA! Gry nie znajdziesz na płycie. Kod pozyskany na kody.cdaction.pl wpisz w kliencie Steama, w zakładce Gry znajdującej się na górnej belce programu, w rozwijanym menu w pozycji Aktywuj produkt na Steam...

Starcia są krótkie, ale śmiertelnie konkretne.



Szpile

Lobby szyderców, czyli niepoprawnie o branży gier

Wiemy, że istnieje nieformalna konkurencja pt. „jaką jeszcze głupszą grę da radę wymyślić i sprzedać na Steamie", więc tylko odnotowujemy bez większych emocji tytuł „There's Poop in my Soup", czyli w wolnym tłumaczeniu „Kupa w mojej zupie". Doprawdy, rzadki rarytas. Jeśli uważacie, że to jest w kiepskim guście, to zawsze możecie pograć w „What's under your blanket?!", opowiadającej o problemach onanisty. Nie napiszemy, że oczy w słup stają – raczej, że wszystko opada na jej widok.

Po obejrzeniu (oraz wysłuchaniu) polskiego zwiastuna Dooma mieliśmy ochotę zakrzyknąć „o w potrójną mordę, litości!", ale wtedy przybyła runa demona i w efekcie woleliśmy tylko zaśpiewać „Doomkę na dwa serca i jeden paskudny dubbing". (Szczególnie doceniamy wypowiadane zblazowanym tonem „ludobójstwo"). I tak cieszymy się, że jednak zagramy w Dooma, a nie np. Zagładę.

Jeśli naprawdę nie wiesz, co zrobić z pieniędzmi, możesz kupić sobie wejściówkę na amerykańską premierę filmowego Asasyna za jakieś 4700 zł (1200 $). Oprócz biletu dostaniesz replikę XV-wiecznej kuszy użytej w kluczowej scenie filmu, wykonaną przez osobę odpowiedzialną za wytworzenie uzbrojenia do tego filmu. Kusząca oferta, ale się nie skusimy. W zestawie brakuje bowiem kluczowego przedmiotu – kunsztownej repliki młotka z początków XXI wieku, którym można by się popukać w czoło. Może być gumowy.

Twórca Oculusa, Palmer Luckey, chyba nam pozazdrościł tej rubryki, bo też postanowił ponatrząsać się z branży, a konkretniej z Apple'a. Na pytanie „dlaczego jego firma nie przygotuje wersji Oculusa na Maki?" odparł „zrobimy to, gdy w końcu wypuszczą dobry komputer". Przyklasnęlibyśmy, gdyby i jedni, i drudzy nie robili ekstremalnie drogich sprzętów, bez których świat mógłby się spokojnie obejść.

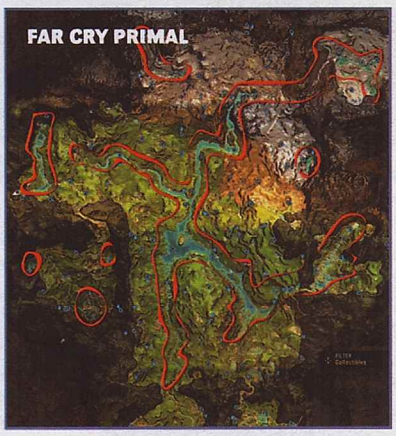
Microsoft stworzył Tay – żeńskiego „nastoletniego" bota AI mającego się uczyć od ludzi. Ten szybko udowodnił słuszność tezy „nigdy nie myślałem, że na świecie jest tak wielu głupków, póki nie włączyłem internetu"(*). Botka po zaledwie 24 godzinach konwersacji zaczęła głosić na Twitterze m.in., że popiera ludobójstwo, nienawidzi feministek, że prezydent Bush stał za wydarzeniami 11.09, a Hitler jest lepszy „od tej małpy, co mamy teraz", holocaust był zmyślony itd. Gdy jednak oświadczyła, że PS4 jest lepsze niż XBO, przebrała się miarka i botkę wyłączono. Dopóki AI się nie nauczy, że pracodawcy się nie podskakuje, nie musimy się lękać o naszą przyszłość.

Phil Spencer, czyli osoba odpowiedzialna za gry w Microsofcie, zasygnalizował, że w przyszłości Xbox One być może doczeka się możliwości ulepszenia podzespołów – podobnie jak ma to miejsce w przypadku pecetów. To nie prościej od razu kupić PC? I tańsze, i szybsze. Przypomina nam się też powiedzonko „oto siekiera mojego dziadka – tata wymienił trzonek, a ja ostrze".

Spencer dostarczył nam zabawy w tym miesiącu podwójnie. Oto na Game Developers Conference, ledwie parę godzin po panelu „Kobiety w gamingu", Microsoft z hukiem otworzył wieczorną imprezę z m.in. prężącymi się tancerkami w szkolnych ciuszkach – jak za starych, wczesnogrowodziennikarskich czasów. Phil wystosował długie i solenne przeprosiny i zapowiedział gruntowne porządki wśród ludzi odpowiedzialnych za wizerunek marki Xbox. Jak mawiał Ibra: „możesz wyciągnąć Xboksa z pokolenia Call of Duty, ale nie wyciągniesz pokolenia Call of Duty z Xboksa". Albo jakoś tak.

Sfrustrowany brakiem komunikacji z wydawcą, a w szczególności pieniędzy za wykonaną pracę nad symulatorem taplania się w błocie ciężarówkami (Spintires), jego twórca, Pavel Zagrebelny, postanowił wziąć sprawy w swoje ręce i poukrywał w kodzie gry „bomby zegarowe" uniemożliwiające rozgrywkę. Gra została usunięta ze Steama... Po czym powróciła nań, developer odszczekał wszystko i wyjaśnił, że wcale nie sabotował produkcji, lecz był to błąd, a sam jest „kiepski w udzielaniu wywiadów". Chyba nie tylko w tym.

Turniej Doty 2 w Szanghaju zapisze się w annałach jako nowe dno, jakiego może sięgnąć e-sport, jeśli tylko się postara. Najpierw sam Gabe Newell zwolnił komentującego imprezę Jamesa Hardinga za niecenzuralne odzywki i brak jakiejkolwiek ogłady. A potem posypały się kolejne wieści: reżyser angielskojęzycznego streamu nie dostał przepustki na imprezę, cosplayerom nie pozwolono pojawić się na scenie, wyposażenie „pokoju VIP" składało się z ośmiu krzesełek, jednego stolika i trzech butelek z wodą, casterom po całym dniu pracy nie zapewniono transportu do hotelu, a w hotelu... A w hotelu po zakończeniu całej imprezy okazało się, że z pomieszczeń do rozgrzewki zniknął cały sprzęt zawodników. Brakowało chyba już tylko e-kiboli tłukących fanów przeciwnych drużyn. ***[Smg & enki]***

(*) Wbrew legendzie NIE powiedział tego Stanisław Lem.

Mapa w Far Cry'u Primal wykazuje zaskakujące podobieństwa do tej, którą możemy podziwiać w Far Cry'u 4. Byłoby to fantastyczne połączenie dwóch uniwersów, gdyby nie to, że akcja Primala toczy się na terenach Europy, a „czwórki" w Himalajach. Można powiedzieć, że to taki... szczyt recyklingu.